INFORME: JUEGOS DE HORROR PARA ORDENADOR Y CONSOLAS

# FANGORIA

NUMERO 110 375 PTS.

LA REVISTA DE TERROR MAS VENDIDA DEL MUNDO

EL EJERCITO DE LA OSCURIDAD
Una nueva epopeya de Raimi

ENTREVISTA EXCLUSIVA:
Los nuevos libros y películas de STEPHEN KING

UN VAMPIRO DE LAS ANTIPODAS

POISON IVY
Matar por Amor

RAYOS DE LA NOCHE
Karen Black
madre de vampiros

HELLRAISER III
Directos al Infierno

¡SORPRESAS EN EL GUION!

ALIEN 3

¿LA BATALLA FINAL DE RIPLEY?

ADEMAS: LOS ALIENS INVADEN LOS COMICS

zinco

# FANGORIA

## sumario

## TRIPAS


6 **KING Y EL CINE: ALEGRIAS Y DISGUSTOS**
*El rey del terror habla de sus proyectos*

24 **EL TERROR ES NEGRO Y MUY, MUY ROJO**
*Karen Black: dos décadas de películas de espanto*

28 **BAILANDO CON ALIENIGENAS**
*Una vez más, en el espacio nadie puede oír tus gritos*

32 **GALOPANDO SOBRE UN CABALLO OSCURO**
*Los cómics de Clive Barker, los Aliens, Terminator...*

42 **JUGANDO CON EL TERROR**
*¡Tiembla ante tu consola u ordenador!*

47 **DIRECTOS AL INFIERNO**
*Los cenobitas atacan de nuevo en Hellraiser III*

52 **CRIMEN Y ESCARLATA**
*Acabamos la saga de Herman Cohen*

58 **EL VAMPIRO DE LAS ANTIPODAS**
*El terror llega del otro lado del orbe*

64 **POISON IVY: EL COSQUILLERO DEL MAL**
*Esto no es una película de Terror...*


## SANGRE


4 **RESPONSO.** *Las chorradas del Dire.*

12 **LA INVASION DE LOS MONSTRUOS.** *Noticias de escalofrío.*

14 **DELIRIOS Y BABEOS.** *¿Sabes las respuestas?*

16 **CARTAS DEL AVERNO.** *Ladran, luego cabalgamos.*

18 **LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS.** *Libros... ¿para el verano?*

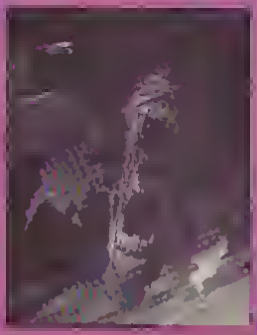
20 **EL CUBIL DEL CICLOPE.** *Tiemble en el saloncito de casa.*

22 **LAS MIL CARAS DEL MIEDO.** *Monstruos «hágaselo-usted-mismo»*


**¡UN POSTER DE LA FAMILIA ADDAMS**

*Página 6*

*Página 24*



*Página 32*

**FANGORIA**

Julio 1992 Núm. 10

EDICION EE.UU.

Director
**ANTHONY TIMPONE**

Director de arte:
**Calvin Lee**

Redactores:
**David McDonnell, David Hutchison, Michael McAvennie**

EDICION ESPAÑOLA

Director:
**LUIS VIGIL**

Director comercial:
**Salvador Eneriz**

Coordinación Gráfica:
**Lluis Guillén**

Redactor Jefe:
**Albert Solé**

Redactores:
**Francisco José Campos**
**José Luis Esparza**
**Leonor Fernández**
**James Little Fountain**
**Ruis de Villalobos**

Composición:
**Francisco Solsona**

FANGORIA is published by Starlog Communications Inc., 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. FANGORIA is a registered Trade Mark of Starlog Communications International Inc. Editorial material on this issue published from FANGORIA (U.S. Edition) nums. 110-113, is copyright © 1992 by Starlog Communications International Inc. All rights reserved in English and Spanish. Translated by permission of Staclog Licensing of America, Inc. Reproduction in whole or in part without the prior written consent of Starlog Licensing of America, Inc., is strictly prohibited. Copyright © 1992 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma.
Edita Ediciones Zinco, S. A., Avda. de Roma, 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones, Area de Revistas: Luis Vigil. Grabados: MC. Imprime: Rotocayfo, S.A., Ctra. de Caldes, Km 3, 08130 Santa Perpètua de la Mogoda. Distribuye: Coedis, S.A., Ctra. Nacional II, Km 609,4, Molins de Rei. Dep. Leg.: B/20.858/91.

Impreso en España. Printed in Spain.
**Precio especial para Canarias, Ceuta y Melilla, 355 Ptas.**

# RESPONSO

Estamos a la puerta del verano y, de una forma u otra, todos nos preparamos a disfrutar de unas más que merecidas vacaciones. Incluso esta revista, que se despide hasta setiembre, pues en agosto no acudiremos a la habitual cita en los quioscos (que, en buena parte, también están cerrados, por esas vacaciones de las que hablábamos).

Para que hagáis boca, os traemos en este número algunas primicias, que nos indican que se prepara un fin de año caliente, en lo que a nuestro cine del terror se refiere. Ahí están esos proyectos de Stephen King, y la nueva secuela de *Alien*, que ya nos amenaza con su próximo estreno.

Y el mes de septiembre tendremos más, pues ya se habla de un nuevo episodio de *Viernes 13* de un nuevo King (no un proyecto, sino una realidad), y de... Pero, en vez de contárselo yo ahora, ¿por qué no esperamos a setiembre, y lo leen en nuestras páginas?

Poco más, como no sea desear a todos unas muy, muy felices vacaciones, y que baje el estrés... para que así podamos seguir acudiendo a nuestros locales favoritos, a dejarnos sobresaltar por lo último del cine de terror.

Nos vemos en setiembre.

***—Luis Vigil***

# KING Y EL CINE : ALEGRIAS Y D

Foto: Richard Cartwright/Copyright 1991 CBS

# ISGUSTOS

## *Stephen King explora los orígenes de «Sleepwalkers» y por fin revela qué es lo que más miedo le da..., ¡las secuelas!*

**Por W. C. STROBY**

**Primera parte**

«Hola. ¿qué tal está? –dice Stephen King por teléfono desde su despacho en Bangor, Maine–. Espero que pueda conseguir todo lo que necesita en media hora.»

Quejarse del límite de tiempo impuesto resulta bastante difícil, aunque también resulta difícil imaginar que podremos abarcar toda la producción de King en sólo treinta minutos. La tarde está empezando y King acaba de poner punto final a su combate diario de cuatro horas y media con el procesador de textos en el que está terminando la versión definitiva de su última novela. King está de buen humor y se le nota que tiene ganas de hablar, y los treinta minutos no tardan en estirarse hasta convertirse en cuarenta y cinco. King insiste repetidas veces en que debe marcharse, pero siempre parece dispuesto a responder una última pregunta.... y a la que viene después de esa última pregunta.

Este año ya parece estar siendo uno de sus grandes años y, naturalmente, King está muy contento. El verano pasado vio la publicación de *The Waste Lands*, la tercera entrega del ciclo de historias conocido con el nombre colectivo de *The Dark Tower (La torre oscura)*. La serie empezó en 1982 con *The Gunslinger* (*El pistolero*, Ediciones B) y narra la odisea de un enigmático pistolero llamado Roland y su búsqueda de la misteriosa Torre Oscura. El cuarto libro, *Wizard and Glass*, debe publicarse en 1994, pero los fans de King no tendrán que esperar tanto tiempo para leer otra obra larga suya. Su novela número 26, *Gerald's Game*, será publicada por Viking a finales de este verano y la previamente anunciada *Dolores Claiborne* le pisará los talones y estará disponible en las librerías el mes de diciembre próximo.

Por ahora King no quiere dar muchos detalles sobre el argumento de ninguno de los dos libros, salvo que en *Gerald's Game* hay «esposas y mujeres desnudas», pero *Dolores Claiborne* pone punto final al contrato de más de treinta millones de dólares por varios libros que ataba a King con Viking, la editorial que ha publicado casi todas sus novelas desde 1979 y *The Dead Zone* (*La zona muerta*, Ed. Plaza y Janés).

Aparte del *Sleepwalkers* de Mick Garris, el primer guión original de King llevado al cine, el año 1992 presenciará la llegada de toda una serie de películas con el nombre de King en los títulos de crédito. *The Lawnmower Man* –una producción New Line protagonizada por Pierce Brosnan y Jeff Fahey–, expande un relato de *Night Shift* («El hombre de la cortadora de césped», en *El umbral de la noche*, recopilación de relatos editada por Plaza y Janés) convirtiéndolo en un thriller tecnológico de ciencia ficción basado en la cibernética y la realidad virtual (los productores de *The Lawnmower Man* también tienen en proyecto llevar al cine «The Mangler» («La trituradora», otro relato de *El umbral de la noche*). Mientras tanto la adaptación de *The Dark Half* (*La mitad oscura*, Ediciones B) dirigida por George Romero con Timothy Hutton interpretando el doble papel del escritor con problemas Thad Beaumont y su diabólico *alter ego* George Stark debería estrenarse en otoño después de haber pasado casi dos años en el limbo de los apuros financieros junto con un buen número de películas producidas por la Orion Pictures.

Un proyecto que avanza a gran velocidad es la adaptación al cine de *Needful Things* producida por la Castle Entertainment de Rob Reiner. Reiner ya dio en la diana con otras dos adaptaciones de King, *Stand By Me* (*Cuenta conmigo*) y *Misery* (ídem), pero en esta ocasión ha confiado la labor de dirigir la película al veterano Peter (*Krull* [ídem]) Yates. Lawrence D. Cohen ya ha completado el primer esbozo del guión, y la asociación de Cohen con King se remonta a 1976, fecha en que escribió el guión de *Carrie* (ídem), dirigida por Brian de Palma. (Con posterioridad se ha sabido que el guión definitivo será escrito por W. D. Richter.)

**Siguiendo la tradición de Cat's Eye (Los ojos del gato), los felinos son los héroes del último terror fílmico de King.**

Cohen también fue el encargado de comprimir la inmensa novela *It* (*It*, Ed. Plaza y Janés) hasta convertirla en una miniserie de cuatro horas para la ABC (estrenada en video con el mismo título por Warner en una versión reducida), y ha empezado a escribir una adaptación en varios episodios de *The Tommyknockers* para la ABC. Este verano Laurel Entertainment produjo *Stephen King's Golden Years* para la CBS (King se encargó de escribir el guión de los primeros episodios de la serie), y sigue con la idea de llevar a la pantalla grande *Thinner* (*Maleficio*, Ed. Plaza y Janés), la última novela escrita por King con el pseudónimo de Richard Bachman. El guión es de Michael McDowell, un nombre bastante conocido del género.

Aparte de eso, King piensa tomar personalmente las riendas de uno de los proyectos más esperados relacionados con su obra. Su epopeya postapocalíptica *The Stand* (*La danza de la muerte* o *Apocalipsis*, según la longitud de la versión, ambas editadas en Plaza y Janés), se encuentra en las primeras etapas de desarrollo como «novela para televisión» en varios episodios y King está escribiendo el guión para la ABC.

«Por fin va a hacerse –confirma King–. Me han proporcionado un despachito para que pasee por él, y estoy decidido a terminar el guión lo más pronto posible.»

King se muestra menos entusiasta respecto a dos secuelas que se estrenarán este año: *Children of the Corn II*, de Miramax/Dimension, y *Pet Sematary II*, de la Paramount. Su única relación con ambas películas se limita a prestar el apellido –y el momento escogido para estrenarlas no le hace nada feliz–, pero ese sonido distante resulta inconfundible.

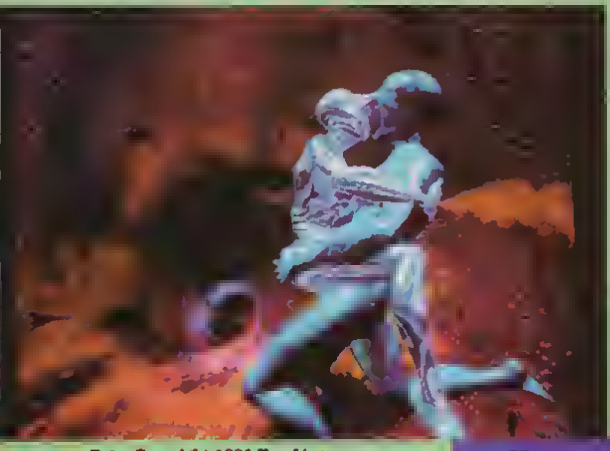


Foto: Copyright 1991 New Line

Fotos de Sleepwalkers: Sam Emerson/Copyright 1991 Columbia

La apisonadora Stephen King está en marcha y se dispone a aumentar los más de ciento cuarenta millones de ejemplares de sus libros vendidos hasta la fecha, las más de dos docenas de películas basadas en su obra y los casi treinta libros que ya se han escrito sobre él.

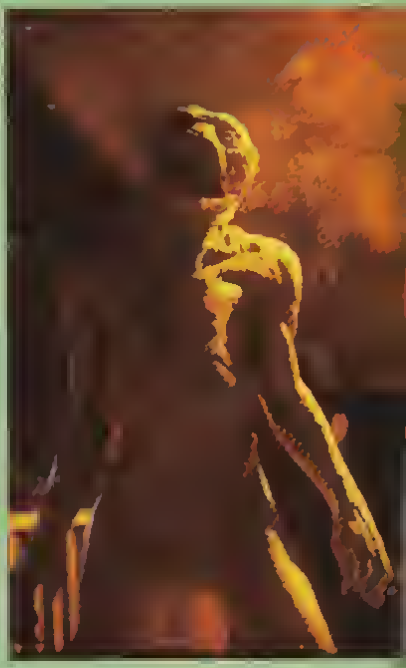
**FANGORIA:** –¿Está contento de cómo ha quedado *Sleepwalkers*? ¿Qué porcentaje de su idea original podrá verse en la película?

**Stephen King:** *Sleepwalkers* ha quedado realmente bien. Si me obligaran a calificarla según una escala en la que el sobresaliente va de 92 a 100 y el notable de 84 a 91 creo que le daría un notable alto. En cuanto a qué porcentaje de mi idea original podrá verse en la pantalla los problemas al respecto siempre vienen del mismo sitio, y la gente que lee **FANGORIA** ya sabe a qué me refiero. La película fue entregada a los censores –Jack Valenti (el presidente de la MPAA) prefiere usar la frase «junta de clasificación», pero realmente son los censores y punto–, y la devolvieron con la calificación NC-17 (el equivalente a la ahora suprimida X), lo cual obligó a volver a presentarla (para conseguir una R). La triste realidad es que el porcentaje de mi idea original que se verá en la pantalla es algo que no está en mis manos o en las del director, sino en las de un puñado de personas a las que nunca conoceré y que probablemente no son lo que se dice fans entusiastas míos.

**FANG:** –¿Cuál fue el origen de la historia? ¿Llevaba algún tiempo dándole vueltas a la idea?

**King:** –No, la historia se basa en algo que le ocurrió a Joe, mi hijo mayor. Acababa de cumplir diecisiete años –más o menos la edad de Charles Brady, el villano de *Sleepwalkers*–, y sufrió una auténtica crisis porque quería salir con una chica muy guapa llamada Karen que trabajaba en el Hoyts Cinema del pueblo donde vivimos..., y no se atrevía a pedírselo porque temía que ella le rechazaría. Pasó por todas las penalidades y sufrimientos típicos de los adolescentes que quieren salir con [illegible]

«Joe estaba realmente loco por esa vendedora de palomitas, y tuvimos que escuchar montones de lamentos hasta que una noche fuimos al cine. Joe habló con ella y me bastó con verla para comprender por qué le atraía tanto. Karen era una chica muy guapa y llena de vitalidad, que hacía mucho deporte..., parecía estar rodeada por una aureola de vitalidad y energía casi palpable. Me pasó por la cabeza la idea de que ese tipo de chicas siempre tienen montones de pretendientes y que algunos de ellos son potencialmente peligrosos, pero el problema es que si parecen encantadores no hay forma



Alguien debe haber avisado a este Sleepwalker de que la MPAA ha exigido que se eliminen varias escenas de su película

Las escenas de amor pueden resultar un poquito pegajosas incluso cuando están generadas mediante ordenador. (De The [illegible])

*«No me [illegible] de [illegible] The [illegible] an [illegible]istía hasta que vi el cartel hace tres seman[illegible] [illegible]e al lado»*

Foto: Paige Jeffers/Copyright 1991 CBS

alguna de distinguir a los chicos normales de los peligrosos. Eso me hizo pensar en un tipo que quería salir con la vendedora de palomitas por todas las razones equivocadas, y la historia se desarrolló por sí sola a partir de ese estallido de inspiración inicial. En cierto sentido.... bueno, supongo que mi hijo me sirvió como prototipo del malo.

**FANG:** –Pero la idea se le presentó más en forma de guión que de novela, ¿no?

**King:** –Nunca fue una idea para una novela, y la razón de que no lo fuera es que, para empezar, estaba ambientada en un cine; y tampoco se me fue presentando como una serie de ideas, tal y como suele ocurrir cuando escribo una novela, sino bajo la forma de una serie de imágenes.

»Tuve la idea inicial de pedirle una cita a la vendedora de palomitas, y después de eso empecé a visualizar la escena en que la madre del protagonista iba a la casa de los padres de la chica con un jarrón lleno de flores que rompía en la cara de la madre o del padre. Por aquel entonces aún no tenía ni idea de qué le impulsaba a hacer eso, pero la imagen me parecía extremadamente violenta y llena de fuerza. Eso fue lo que me dio las energías necesarias para encontrar la conexión entre las dos escenas: el chico conociendo a la vendedora de palomitas y luego la madre del chico rompiendo el jarrón en la cara de su padre o de su madre. Y las dos escenas están en la película, por supuesto...

**FANG:** –¿Ha escrito algún otro guión que no sea una adaptación?

**King:** –Hace unos doce años escribí un guión titulado *The Shotgunners* y Sam Peckinpah se interesó por él. Nos vimos varias veces y me dijo que le gustaba mucho. Recuerdo que estaba en Nueva York buscando proyectos que rodar: quedamos en el Hotel Plaza de las Naciones Unidas y hablamos mucho rato sobre el guión.

»Peckinpah tenía muy claro lo que se podía hacer con el guión, y estaba lleno de ideas interesantes. Sus ideas y sugerencias habrían ayudado a que funcionara: por aquel entonces no estaba trabajando en ningún estudio, así que no eran las típicas gilipolleces de los ejecutivos, pero por desgracia ya se encontraba bastante mal de salud. Murió de un ataque cardíaco poco después de que nos viéramos por última vez, y el guión se quedó flotando en el limbo.

»El problema con *The Shotgunners* era que en todo Hollywood no había nadie que quisiera utilizarlo porque consideraban que el desenlace no tenía lógica. »Bueno –solía decir yo durante las discusiones–, ¿y creen que el cáncer tiene lógica? ¿Creen que los defectos de nacimiento tienen lógica?« Cuando escribí el guión quería hablar de las cosas que surgen de la nada y te hacen enloquecer, de todo eso para lo que no hay ninguna respuesta válida...

»Pero los ejecutivos se limitaban a mirarme con cara de no entender nada. La gente que trabaja en Hollywood suele tener un tipo de mentalidad muy literal... Todo debe tener una razón de ser, pero si hay una persecución automovilística, tiros o un enfrentamiento a pistola en un callejón nadie se pregunta »¿Dónde está la Policía? ¿Por qué nadie llama a la Policía para avisar de que está oyendo tiros?«..., y eso les parece perfecto. Es como si su lógica tuviera un punto ciego. Nadie quería convertirlo en película, y acabé consolándome con la idea de que cuando pasara por un bache de creatividad cogería *The Shotgunners* y lo convertiría en un libro.

»Pero en el caso de *Sleepwalkers* no hubo ese problema. Ese guión provocó tal entusiasmo que quedé asombrado... Gustó mucho, primero en la CAA [la agencia de King] y luego en casi todos los estudios que lo leyeron cuando hizo la típica ronda de Hollywood.

**FANG:** –¿Sigue teniendo el proyecto de convertir *The Shotgunners* en novela?

**King:** –No en un futuro inmediato, pero siempre está allí. Creo que la idea no ha perdido fuerza. Hubo un

Los muertos vuelven en Sometimes They Come Back.... y no se toman la molestia de llamar

momento en el que la historia giraba alrededor de un grupo de fantasmas que se dedicaban a imponer la Ley por su cuenta, y a Peckinpah le entusiasmó: pero básicamente es una historia sobre lo que ocurre en una calle de un auburbio de Tu Pueblo, USA, que es más o menos el mismo ambiente donde se desarrolla la acción de *Sleepwalkers*.... la espina dorsal de Norteamérica.

**FANG:** –Durante los próximos meses se estrenarán algo así como una tonelada de películas relacionadas de una forma u otra con su obra. Una vez ha vendido los derechos para la adaptación al cine y si no se encarga del guión, ¿tiende a cortar todo tipo de relación con el proyecto?

**King:** –Sí.

**FANG:** –¿Y siempre ve las películas basadas en alguna obra suya?

**King:** –Sí... Al menos eso es lo que he hecho hasta ahora, suponiendo que no se me haya escapado alguna. Pero si volvemos a los comienzos de mi carrera –y hablo de 1978 o 1979–, después de publicar *El umbral de la noche*, mi primera recopilación de relatos, el productor inglés Milton Subotsky adquirió los derechos de la mayoría de relatos. Subotsky estuvo mucho tiempo en la Amicus Productions, que por aquel entonces era la principal competidora de la Hammer y produjo *Tales from the Crypt (Condenados de ultratumba)* y unas cuantas películas-ómnibus más. Uno de los relatos que adquirió era «The Lawnmower Man». Dino de Laurentiis le compró los derechos de algunos relatos de esa recopilación antes de que Milton muriera para hacer su propia serie de películas no-demasiado-buenas, entre ellas el telefilme *Sometimes They Come Back*.

«Uno de los relatos que De Laurentiis no compró fue «The Lawnmower Man», y cuando Milton Subotsky murió el relato pasó a formar parte de su herencia. El relato fue vendido directamente por la editorial Doubleday sin que yo tuviera nada que ver con ello, y quien heredara esos derechos podría hacer lo que le diera la gana con el relato. Por aquel entonces Doubleday actuaba como agente mío y les importaba un pimiento lo que pudiera ser de aquellos pobres relatos... Yo tampoco les importaba demasiado y nunca se esforzaron demasiado en sacar el máximo beneficio posible a lo que escribía, y ésa es una de las razones por las que Doubleday ya no publica mis libros y no ha participado en nada de lo que ha ocurrido desde esos años de que estoy hablando. La moraleja de la historia es que si no utilizas bien tu talento puedes acabar realmente

**No hay duda que las nenas comedoras de palomitas del cine del pueblo natal de King,se sentirán compenetradas con Madchen Amick, la estrella de SLEEPWALKERS**

jodido.

«Bien... Los derechos de «The Lawnmower Man» acabaron yendo a parar a otra productora y supieron hacer algo bastante interesante con el cuento, pero no me enteré de que la película existía hasta que vi el cartel en el cine de al lado.

**FANG:** –*Pet Sematary II* y *Children of the Corn II* no tardarán en estrenarse. ¿Posee alguna clase de control sobre las secuelas de las películas basadas en su obra?

**King:** –Las secuelas me tienen bastante amargado. La regla general grabada en tablas de piedra es que ningún estudio te compra algo para convertirlo en película a menos que accedas a vender los derechos para las secuelas. Claro que otra regla grabada en tablas de piedra decía que no podías vender un libro a una editorial a menos que les concedieras una opción preferencial sobre tu próximo libro, y esas tablas llevan mucho tiempo llenas de agujeros, así que...

«Cuando vendí los derechos de *Pet Sematary (Cementerio de animales*, Ed. Plaza y Janés) a Laurel Entertainment para que la Paramount hiciera la película Richard Rubinstein [el presidente de Laurel] me telefoneó y me dijo que no habría trato a menos que consiguieran los derechos para una posible secuela, y yo respondí diciendo que no quería vender los derechos de secuela de *Cementerio de animales*. Richard me soltó el argumento de la regla grabada en tablas de piedra y añadió: «Además, nadie querrá hacer una secuela de esta película...» Bueno, cualquier persona que haya visto una película de Freddy o una película de la serie *Friday the 13th (Viernes 13)* sabe que eso es una auténtica gilipollez. Puedes hacer una secuela de cualquier cosa, y no hace falta que la historia tenga el más mínimo sentido porque no estamos hablando de lógica o de sentido sino del dinero recaudado en taquilla y de algo aún más importante que eso, los derechos subsidiarios.... los derechos de venta al extranjero, la edición en vídeo, los derechos para la televisión por cable, etcétera.

«Hablé con uno de los jefazos de la Paramount y me aseguró que no harían ninguna secuela, lo cual era algo así como cuando el presidente Grant le dijo a los apaches que no debían preocuparse porque podrían seguir viviendo en sus tierras, pero... Dije que de acuerdo y cerramos el trato.

«Acaban de hacer la secuela. Leí el guión.... es decir, leí todas las páginas que pude soportar antes de tirarlo por la ventana, y ¡ci lo suficiente para poder asegurar que la secuela es idéntica al primer *Pet Sematary (Cementerio de animales)* con otros personajes. La secuela no cuenta con mi aprobación y no quería que se hiciera, y espero que las personas que leen **FANGORIA**, las que compran mis libros y todas aquellas a las que les gusta mínimamente lo que hago se mantengan lo más alejadas posible de la película. Ah, y yo tampoco pienso verla...

«Al menos la experiencia me ha servido de algo. Cuando venda los derechos de adaptación al cine dejaré claramente excluidos los derechos a la secuela. Si alguien quiere hacer una película basada en un libro mío e insiste en que los derechos a la secuela formen parte del contrato, ese libro no será vendido. La única excepción a esa nueva regla es *Sleepwalkers*, porque para empezar no era un libro y porque el final está construido de una forma tan abierta que si la película tiene éxito se podrán hacer tantas secuelas como les dé la gana. He intentado que la historia fuera algo parecido a *Drácula* o *Frankenstein*...

**FANG:** –¿Ha habido alguien interesado en llevar al cine el ciclo de la Torre Oscura?

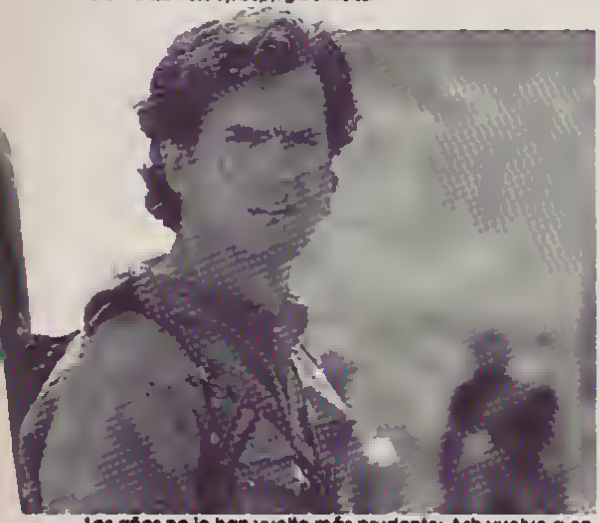
**King:** –Sí, he tenido algunas ofertas. Un productor de Hollywood llegó a sugerirme que se podía hacer una película de dibujos animados..., en vez de *Fievel va al Oeste* sería *Roland va al Este* [se ríe], pero le dije que no me apetecía. Mientras viva no habrá ninguna película basada en los libros de esa serie.

**CONTINUARA**

# LA INVASION DE LOS MONSTRUOS

**«ARMY OF DARKNESS»:** Un esqueleto a caballo y varios esqueletos a pie armados hasta los dientes convergen detrás de él mientras Ivan Raimi sonríe. Esta calina situada cerca de Palmdale, California, se encuentra muy lejos de la sala de urgencias

Foto Melissa Moseley/Copyright Universal



**Los años no le han vuelto más prudente: Ash vuelve a enfrentarse a las fuerzas del mal en Army of Darkness.**

donde trabaja pero el ambiente es casi igual de horrible. Army of Darkness, el guión que Ivan ha coescrito con su hermano Sam –quien dirige la película, naturalmente–, por fin se ha puesta en marcha.

Sí, es la tercera entrega de la saga que empezó con Evil Dead (Posesión infernal) y continuó con Evil Dead 2 (Terroríficamente muertos), aunque la distribuidora Universal Pictures ha impuesta otro título..., básicamente porque no distribuyó las dos primeras películas de la serie.

«Terminar la segunda entrega en el año 1300 era una solución bastante rara –admite Ivan–, pero pensé que empezar la historia de la tercera en ese año podía dar muy buenos resultados.»

Él y Sam confiesan haberse dejado influir bastante por el concepto tecnología-contra-lo-sobrenatural en que se basaba Ghostbusters (Los cazafantasmas).

«Todas esas máquinas... –dice Sam con expresión pensativa–. Queríamos hacer una película que idolizara la tecnología y afirmara que puede derrotar a lo sobrenatural.»

Ésa parece ser la razón de que el pobre Ash, que sigue siendo interpretado por Bruce Campbell y sigue estando atrapado en el mundo medieval al que fue a parar al final de Terroríficamente muertos tenga que enfrentarse a los malos con sólo una sierra mecánica y un sedán bastante maltrecha. ¿Qué tal le va, preguntan ustedes? Pues así, así...

«El pobre Ash tiene que enfrentarse a casi todos los horrores que puede crear la imaginación –admite Campbell, quien parece bastante cansada después de estar una hora haciendo piruetas en el aire delante de una pantalla azul–. Esta vez tiene ocasión de hacer una amistad femenina, aunque no le dura demasiado.»

Ash no sólo está atrapado en la época medieval con castillos y reyes incluidos, sino que sigue teniendo que luchar con la magia negra y ese condenado libro maldito que ha sido el origen de todos sus problemas. El libro sigue teniendo ganas de divertirse, naturalmente, y hace cosas sencillamente horrendas al cuerpo y el rostro de Ash durante toda la película. Esta vez no sólo tenemos a nuestro Ash de siempre, baqueteado pero dispuesto a seguir luchando, sino que también está el Ash Maligno, un duplicado sobrenatural de nuestro héroe..., interpretado también por Campbell, claro está. El Ash Maligno tiene la piel del cráneo medio podrida (lógico: el Ash bueno le mató y es un cadáver ambulante); los dientes inferiores casi se le salen de la boca y su mandíbula está toscamente sujeta a la cabeza mediante un par de cuerdas bastante sucias.

Después tenemos a los Ashes diminutos, incluyendo a un par que acaban más a menos aplastados y cuyos restos se combinan para formar una criatura a la que Pete Kleinow, el encargado de la animación imagen por imagen de la película, ha bautizado como «el Ash Araña».

Nadie quiere revelar muchos cosas sobre el argumento, pero un par de visitas al rodaje invitan a pensar que Sam Raimi ha decidido poner toda la carne en el asador. Cuando las filas de esqueletos del Ejército de la Oscuridad que el Ash Maligno ha hecha surgir de sus tumbas avanzan hacia el castillo en el que Ash y su dama (también mágicamente duplicado) están refugiados incluso nuestro héroe empieza a tener un poco de miedo, pero sabemos

**EL TELETIPO DEL TERROR:** Las películas de Fangoria por fin tienen fecha de estreno, al menos en Los Angeles: las tres empezarán a exhibirse conjuntamente el 15 de mayo para reforzar el Fin de Semana de los Horrores que se celebrará en Los Angeles . Parece que la adaptación al cine de The Talisman (El talismán, Ed. Planeta), la novela de King y Straub, vuelve a tener luz verde. Richard (The Fisher King (El rey pescador)) LaGravenese está escribiendo el guión para el productor Steven Spielberg. . Los chupodares de sangre se enfrentan a unos mocosos muy pesados en Buffy the Vampire Slayer, que Fran Kuzui está dirigiendo para Sandollar Films. Rutger Hauer, Donala Sutherland, la «reina del grito» Kristy Swanson y el guaperas Luke Perry (90210 Beverly Hills (Sensación de vivir)) forman el reparto de esta película que será distribuida por la 20th Century Fox... Siguiendo con los repartos, el nueva Body Snatchers cuenta can Gabrielle Anwar, Billy Wirth (Lost Boys (Jávenes ocultos)), Meg Tilly (Psycho II (Psicosis 2)), Christine Elise (Child's Play 2 (Muñeco diabólica 2)) y R. Lee Ermey, eterno especialista en militares duros: Jeff Bridges, Kiefer Sutherland, Nancy Travis y Sandra Bullock protagonizan el remake USA de The Vanishing; Michelle Pfeiffer se une a Jack Nicholson en Wolf, de Mike Nichols; y Maniac Cop 3, terminada de rodar hace poco en Nueva York y Los Angeles, emporeja a Robert Z'Dar con una «novia» igualmente peligrosa interpretada por Gretchen Beckeer Robert Davi también vuelve de la segunda entrega, Jackie Earle Haley se incorpora a la serie y la KNB se encarga de los efectos especiales. La próxima película de Tim Burton será una adaptación del musical granguiñolesco Sweeney Todd. El guión es de Caroline Thompson (Addams Family (La familia Addams)), quien también escribirá y dirigirá Rouge, una americanización de un gran éxito del cine de Hong Kong, para Sandollar y Fox respectivamente. Los protaganistas podrían ser Johnny Depp y Winona Ryder. . El mercado laboral anda de mal en peor. Después de Hand That Rocks the Cradle llega la secretaria asesina de The Temp, una producción Paramount que será dirigido por Tom Holland con Timothy Hutton como protagonista.

que Ash acabaró sallenda bien librado porque su fiel sedán está a la vista rodeada por los batallones de esqueletos.

«Es una historia de aventuras y emociones más que una película de terror salvaje –promete Campbell. Su participación creativa no se reduce a la interpretación: Campbell siempre repasa los guiones de la serie junto can el productor Rob Tapert antes del rodaje y aporta sus ideas y sugerencias. La película es mucho más elaborada que las dos entregas anteriores de la serie porque, para empezar, esa cabaña ho quedado muy atrás (¿a muy adelante? El viaje temporal canfunde a cualquiera...), y hay muchos más personajes. Pera también hay montones de monstruos –por ejemplo, una vieja harrendo metido en un pozo–, y montañas de efectos especiales de lo más sorprendente.»

Ash tensa su mandíbula de granito, acumula unas cuantas arrugas más en la frente y sigue luchondo, víctima de las circunstancias y la mala planificación.

«Si hiciera la que debe no estaría donde está ahora –dice Campbell–. La primera película habría terminado a los diez minutos... Poco después de llegar a la cabaña se habrían dicho: "Vale, volvamos a casa y alquilemos un video..." Una de los grandes virtudes de la serie es que por tonto que sea el público siempre es un poco más listo que Ash.

***—Bill Warren***

Encounter of the Spooky Kind, de Samo Hung, no es más que una de las asombrosas películas asiáticas que se pueden descubrir en el Festival de Cine de las Pasiones Llameantes que está recorriendo los Estados Unidos. Presentado por Asian Cinevision, el programa también incluye películas como A Chinese Ghost Story (Una historia china de fantasmas), A Better Tomorrow, de John Wood, Armor of God (La armadura de Dios), de Jackie Chan y muchas más

Foto: Cortesía de Asian Cinevision

# DELIRIOS Y BABEOS

## PREGUNTAS ESTUPIDAS SOBRE EL TERROR

Ha llegado el momento. El milenio se aproxima. Ya falta poco. Fangorianos, unios a mí y solicitemos una moratoria a las preguntas estúpidas sobre el terror. Preguntas estúpidas sobre el terror... ¿A qué preguntas se estará refiriendo este hombre? Buena pregunta. Empezaba a pensar que no me la harían.

Las Preguntas Estúpidas Sobre El Terror (PESET) no sólo son formuladas por entusiastas de la LiTeNorMod (Literatura de Terror Norteamericana Moderna). Proceden de todos los estratos de fans, periodistas, entrevistadores, presentadores y presentadoras de televisión, mesas redondas y algunas veces incluso de quienes asisten a las convenciones de Fango.... aunque el que dichas convenciones giren alrededor del cine hace que las preguntas suelan estar muy centradas en el cine, y dos ejemplos típicos son «¿Cuándo saldrá en vídeo Pesadilla final, la muerte de Freddy?» y «¿Cuáles son sus películas de terror favoritas?», aunque ésta no la he incluido en la lista porque siempre te lo pasas bien contestándola.

Responder a las PESET no resulta nada divertido. Son preguntas tontas, aburridas, nada originales y que suelen servir para volver a levantar el muro que separa al escenario del público cuando por fin habías conseguido derribarlo. Me estoy refiriendo a preguntas como las siguientes:

1. *«¿No cree que lo que escribe puede servir de inspiración a los asesinos psicópatas y a los perturbados que acosan a los niños?»*

Esta memez suele ir acompañada por un codicilo que no se pronuncia en voz alta: ¿Y no cree que haría mejor no dándoles IDEAS? A partir de allí se llega enseguida a Olga, ¿no cree que debería OLVIDARSE de esas cosas? ¿Traducción resumida? Sé que eres un pervertido. Hay que detenerte. De escritor de terror a enemigo de la armonía social en un solo antipensamiento. Uf, todo un logro... El hijo de Sam empezó a matar porque le molestaban los ladridos de un perro. Peter Kurten, el Vampiro de Dusseldorf, afirmaba que asistir a una misa católica siempre le hacía sentir deseos de matar gente. Considerar que los artistas son responsables de la conducta de los lunáticos es un error muy común, y recuérdese que los lunáticos son capaces de decir cualquier cosa, desde que el ostalizador de sus actos fue el pequeño arco iris hipnótico de un compact-disc hasta que hicieron lo que hicieron motivados por la peculiar conducta de Pedro Picapiedra en un episodio de Los Picapiedra. ¿Y por qué vamos a creerles? Están locos, y si emplean un método sacado de un libro o de una película..., bueno, que nos paguen derechos.

2. *«¿Qué horrible acontecimiento de su infancia hizo que sintiera deseos de escribir historias tan llenas de terror y violencia?»*

Quien pregunta eso da automáticamente por sentado que el creador carece de elección y de libre albedrío. Si quieren entender lo imbécil que resulta esa PESET, pregúntenle a Tom Clancy qué trauma infantil le obligó a escribir novelas de espionaje y tecnología militar o interroguen a Danielle Steel para averiguar qué horrible bloqueo la impulsa a escribir novelas de amoríos lujosos. Pero... Oh, no, esta pregunta parece quedar estrictamente reservada a los escritores de terror que, como todos sabemos, tienen que ser.... bueno, todos sabemos que son un poquito raros, ¿no?

Personalmente me interesa mucho más averiguar qué traumas y bloqueos infantiles hacen que las personas se dediquen a la política (me gustaría contribuir a curarlos) o a convertirse en mercenarios o en urólogos. Responder que metiste a tu gatito en el microondas cuando tenías seis años y que el despachurre del pobre gatito te traumatizó hasta tal punto que no te quedó más remedio que escribir una novela protagonizada por una masa de protoplasma asesino me parece demasiado fácil.

3. *«¿Hay algún momento en el que.... bueno, en el que usted mismo se asuste de lo que escribe?»*

Esta pregunta suele formularse con cierto recochineo y un poco de aparato melodramático. Uf, eso tiene que ser realmente terrible, ¿verdad?

Si lo que quieren saber es si paso miedo mientras trabajo... Lamento decepcionarles, pero la respuesta es no. Cualquier escritor capaz de escribir medianamente bien enfoca los temas y situaciones que dan miedo de una forma clínica y objetiva, y por mucho miedo que puedan dar las descripciones el acto de escribir resulta cualquier cosa menos aterrador. Asustarse de lo que escribes sería tan ridículo como ganarte la vida de fontanero y tenerle miedo a tu llave inglesa, no sé si me explico...

4. *«¿Qué le asusta?»*

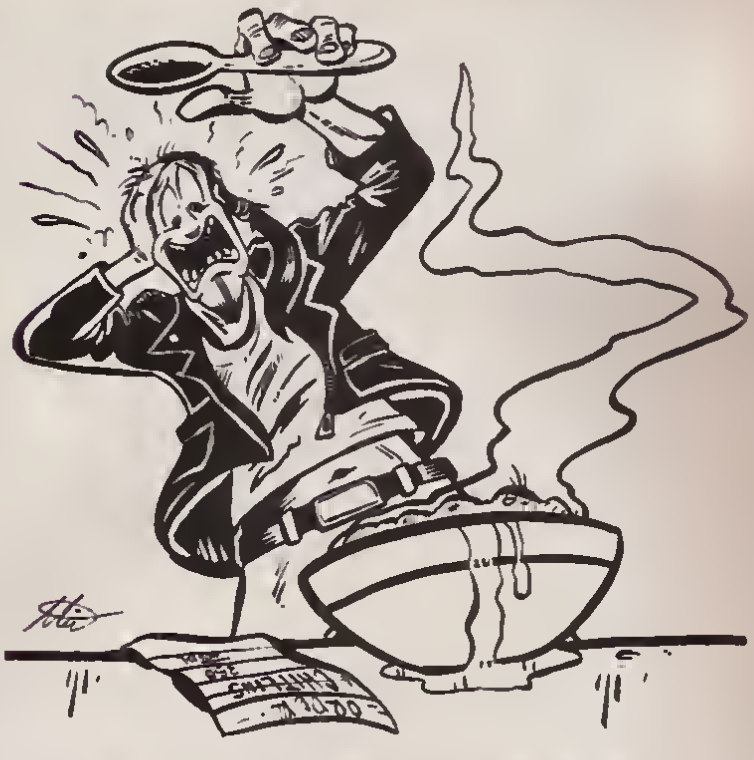
Los impuestos. Las modas estúpidas. Las mentes de los censores. La realidad de que en la mayoría de estados de mi país cualquier sietemachos capaz de garabatear su nombre pueda comprar una escopeta o manejar un vehículo a motor. Las galerías comerciales y los multicines que parecen lavabos gigantes recubiertos de porcelana (no, esperen, eso me da asco...)

Hace algún tiempo fui a mi dentista envuelto en una niebla producto de la novocaína. Abrí los ojos y vi inclinado sobre mi boca a Mick Garris con una mortífera herramienta dental en cada mano. Para que luego hablen del terror urbano...

En cuanto a la comida, el único plato que me aterroriza son los menudillos. Sí, en serio.

5. *«¿Hay algún tabú que el terror deba respetar?»*

Ilustración: Copyright Ken Mitchroney



Sí: no debes escribir mal, no debes robarle las ideas a otro escritor y no debes modelar toda tu carrera siguiendo los pasos de algún colega. Naturalmente, no hay nadie que se encargue de hacer respetar esos tabúes.

6. «*Este personaje... ¿soy yo?*»

Amigos, ex patronos, compañeros de trabajo, compañeros de escuela, familiares y especialmente ex amantes... Les encanta hacer esta pregunta mientras clavan el dedo en algún pasaje de tu última obra. Después de todo, ¿acaso no te han proporcionado tal cantidad de experiencias vitales que no te ha quedado más remedio que inmortalizarles escribiendo un roman à clef donde estén disimulados/as bajo algún disfraz vagamente familiar pero astutamente obvio? Después de todo, ¿acaso no debes toda tu carrera a la suma de sus influencias? Supongo que olvidan que la vida real siempre produce mala literatura, porque si se acordaran de esa gran verdad no seguirían preguntando si este personaje es «realmente» la psicópata con la que te casaste o si ése es «realmente» Bobo, al que conociste durante tu breve estancia en la cárcel. Y después viene la puntilla, claro. «¿Cuándo vas a dedicarme un libro?» Y, naturalmente, siempre sientes la tentación de responder: «¡Vaya, pues tienes toda la razón! ¿Te acuerdas de ese engendro sin dientes y sin piernas que tenía los muñones gangrenados y al que bombardearon con napalm haciéndolo salir despedido de su silla de ruedas? Sí, el que se destrozó los ojos con los atizadores de la chimenea antes de que lo echaran a la máquina de hacer pastillos... Pues claro que estaba pensando en ti cuando escribí ese pasaje, querido/a.»

7. «*¿Querría leer mi manuscrito?*»

Respuesta: ¡Aaaaaarggggghhhhhh!

Eviten cualquier contacto visual con personas que lleven sobres lo bastante grandes para contener manuscritos, carpetas, montones de páginas sujetas con una goma o cualquier bolso o cartera de mano lo bastante grande para ocultar un guión de cine. Esas obras maestras aún no reconocidas deben inspirarles tanto miedo como un arma oculta, y basta con fijarse en la velocidad con que su perpetrador la saca del escondite para echarse a temblar. Actúen como si les ofrecieran droga: limítense a decir «No, gracias». Todo el mundo cree saber cuál es el gran problema del cine actual, por lo que una variante muy popular es la siguiente: «Tengo una idea que demasiao y no pué fallar. Usté escribe mi idea y noz partimoz la pazta, ¿vale?» Si comete el error de preguntar dónde está la idea el genio siempre se da un golpecito en la cabeza y dice «Aquí mismo». Corra..., no, huya. Galope a toda velocidad en dirección opuesta a cualquier persona que lleve dentro de su melena una gran idea que espera ser puesta por escrito. Lo cual nos lleva a la pregunta del premio gordo, la auténtica Reina del Basurero, la meganova de todas las PESET, la Pregunta-Zilla estrella de nuestro Engendro de los Domingos, ésa a la que ningún escritor puede escapar. Oh, sí, nadie escapa a ella y les aseguro por Buda que más valdrá que tengan una respuesta preparada y que la suelten lo más deprisa posible, o no conseguirán que nadie les cite nunca entre comillas.

8. «*¿De dónde saca sus ideas?*»

Aún tengo mi vieja y fiable máquina de escribir portátil manual Smith-Corona. Esta columna ha sido escrita en ella. Empecé a usar una IBM el año 1985, pero nunes podré prescindir por completo de mi maravillosa maquinita de relojería. (La verdad es que tengo tres máquinas de escribir y cada vez que se me va la mano y me cargo una tecla paso a la siguiente de la hilera. He escrito unas 22 novelas en esas joyitas, y en Tucson hay un hechicero lleno de arrugas llamado Leo Boucher que sigue reparándolas. Creo que todas las ruedecitas, engranajes y artilugios de apariencia sospechosa que encajan unos con otros y las hacen funcionar son fascinantes, pero las entenderé...) En la parte de atrás de la Smith-Corona manual hay una pequeña estructura metálica plegable con forma de V que puede levantarse y que mantiene la página delante de tus ojos para que puedas verla mientras trabajas. Bueno, pues estoy convencido de que ese trastito es una antena sintonizada con alguna troposfera de la imaginación, puede que con las telarañas del sueño evocadas por el comienzo de The Twilight Zone... Esa antenita atrae cosas que no puedes captar con tu radio de onda corta o con ese radioteléfono no homologado que compraste en Bangkok.

No, hablo en serio...

Recuerdo que escribí una escena de un relato de lo más asqueroso y empapado en sangre con esa máquina durante un apagón. Escribí a la luz de las velas. Página 13 del manuscrito... No me digan que son capaces de hacer algo así hasta haberlo probado. A solas.

No quiero parecer un enemigo de la tecnología, pero las máquinas de escribir manuales poseen cierta magia y cuando llega el momento de encontrar la respuesta a esa pregunta estúpida sobre de dónde sacas las ideas creo que son un sitio tan bueno como cualquier otro. Como si cualquier respuesta pudiera tener validez para más de una persona...

Y si esa explicación no les sirve, ¿qué opinarían de retorcer la pregunta hasta componer el epitafio definitivo de un escritor?

SACABA MIS IDEAS DE AQUÍ.

# CARTAS DEL AVERNO

**Un buen bourbon, la *Noche en el Monte Pelado* de Mussorgsky en el compact, dos megas de cartas en el disco duro y un cartón de rubia americana: ya estamos listos para empezar. Temblad, fangomaníacos, porque este mes he afilado las teclas del ordenador como cuchillas de afeitar. El Infierno odia la cobardía...**

**BARKER *FOREVER***

Hola, fangomaníacos:
Por fin, y ya era hora, aparición mensual de la revista más interesante que se publica en el mundo sobre este género que es el nuestro. Gracias.
¡Dios Santo!... ¡Un enfrentamiento bárbaro e infernal entre cenobitas y las razas de noche! ¿Están publicados o se piensan publicar en España esas dos partes de la serie *Jihad*, que aparecía en la entrevista a Barker incluida en el número 6? Parece algo soberbio. ¿Hay fecha prevista de publicación para *Imagica*? ¿Para cuándo publicará Martínez Roca el *Visiones*.. que incluye el *Hellbound* de Barker? ¿Será posible la adquisición de algún modo, preferiblemente a través de la revista, del cubo-caja-sorpresa de *Hellraiser*? Sería algo fascinante.
Aquí se despide como habréis notado, un fan de Clive Barker. Hasta otra
P.D.: Sería interesante indicar el número de páginas y el precio de cada volumen de La Biblioteca de las Pesadillas

***Pinhead***
***Puerto Real***

*Aunque Cabeza de Alfiler me fascina, no estoy demasiado puesto en los asuntos de su papá, en la que a su obra literaria se refiere. Así que paso tus consultas a Albert Solé (que bien merecido se tiene el ascenso a redactor jefe), aunque te aviso que por más que he aguzado la oreja en cuanto a lo que preguntas, no he oído respirar a nadie en el mundillo editorial. Espero que no se repita el desbarajuste de los Libros Sangrientos: harás bien en armarte de paciencia y no desesperar.*
*La cajita de Hellraiser que comentas ha sido creada por Screamin' Products, ya tengo una y, aunque vistosa, no deja de ser eso, una simple cajita, lisa y llanamente. No te la podemos ofrecer a través de la revista (a mí me la trajeron de los States) pero sé de buena tinta que Arte 9 de Madrid la tiene. Sólo es cuestión de ponerse en contacto con ellos, y esperar que no la manipulen demasiado, no sea que...*

**EL TERROR DE LOS PREGUNTONES (QUINTA PARTE)**

Querido **FANGORIA**:
En primer lugar, quiero felicitaros por el maravilloso trabajo que estáis haciendo para que una revista del renombre de **FANGORIA** salga adelante
Conocido con Javier García de Bilbao de que ésta es la única revista de terror seria que existe en nuestro país (y el único vaso de sangre que calma la sed a lunáticos como yo).
Y hablando de cine de terror, tenga algunas preguntas y proposiciones que haceros:
1. – Al igual que numerosos fans que han escrito, nos gustaría que hicieseis un resumen de las películas de terror más interesantes que se emitirán en todos los canales de TV. Ya sabemos que al final hay ajustes de último hora, pero alguno que otra película acertaréis, ¿no? Además, si alguna no se emitiera, la veríamos en cuestión de meses.
2. – Me gustó mucho la entrevista de Clive Barker que se publicó y quisiera saber (más o menos) cuándo se estrenará en España *Hellraiser III: Hell On Earth* y *Razas de noche 2* (si llega a existir)
3. – También me gustaría saber si habrá una resurrección de Freddy, es decir, si habrá una nueva entrega. Sí, yo sé que ésta era la última, pero también decían que la cuarta de *Viernes 13* iba a ser la última y luego...
4. – Quisiera felicitar a Joan Lluis Goas por su excelente *Noche de Lobos*, aunque desde aquí le hago una llamada para que deje de poner películas sin un clara argumenta (tipo *Viernes 13*) y panga películas de terror moderno como las numerosas entregas de *Pesadilla en Elm Street*, *Re-Animator*, *Noche de miedo*, *Muñeco diabólico*, etcétera.
5. – El artículo sobre *The Guyver* del especial H. P Lovecraft me interesó mucho, y quisiera saber cuándo se estrenará en España, así como *People Under The Stairs*, *Alien 3* a *Muñeco Diabólico 3*.
Para finalizar, me gustaría preguntaros si sabéis dónde podría encontrar la banda sonora de *Pesadilla en Elm Street 4* y *6* (sobre todo la 4).
Nada más. Desde aquí me despido y espero que sigáis así

***Carlos Cuadrado García***
***Leganés (Madrid)***

*A ver, vamos por partes, que me preguntas bastantes cosas.*
*–Creo ya haber dicho en más de una ocasión que no quiero «mojarme» con lo del cine en la tele, porque sé de sobras lo que es un departamento de programación. Además, eso es más competencia de las revistas de TV que no nuestra. Por si fuera poco, las mismas películas se reponen una y otra vez, de cadena en cadena (aunque las de la Hammer de este mes han sido una pequeña gozada). Nada, nada, que no me bajo del burro televisivo.*
*–Recién concluido el rodaje de Hellraiser III, no creo que llegue a España antes de finales de este año (la Olimpiada adelanta algunos estrenos y retrasa otros, ya lo sabéis) a principios del que viene. La de la secuela de Razas de noche ya no la veo tan clara...*
*–Sería de muy mal gusto*

*por parte de Freddy resucitar por el morro; a New Line Cinema las cosas le van bien de momento, y no creo que tenga que echar mano otra vez para lograr pasta de Fede, su guante y su jersey de diseño exclusivo. Descanse en paz...*

*–Vi a Joan Lluís hace poco, en el Salón del Cómic, antes de irse a Cannes, y le comenté lo de las muchas cartas que me enviáis felicitándole por Noche de Lobos. Por desgracia, las dos coincidimos en que la «televisión fantástica» es un gran invento, pero no puede estirarse como un chicle...*

*–The Guyver no confío en verlo pronto (ni en vídeo), y de las otras, véase lo expuesto en el apartado 2. Asunto bandas sonoras, como que no existe ningún sitio especializado, lo única que puedes hacer es lo que hago yo: ir de descubierta por tiendas y macrotiendas de discos. Hace un par de semanas encontré en mi tienda favorita las de The Pet Sematary, La matanza de Texas 2, Return of the Living Dead Part II y The Rocky Horror Picture Show... a un precio nada asequible, eso te lo aseguro. Aplícate el cuento.*

### ¿QUÉ FUE DE...?

Estimados amigos de **FANGORIA**:

Antes de nada, quiero felicitaros por la gran revista que es **FANGORIA**. Pero para no enrollarme con los consabidos y merecidos elogios, iré directamente a las consultas:

–¿Qué ha sido de Vincent Price y Peter Cushing? ¿Siguen haciendo películas de terror?

–¿Cuál ha sido la última película de Paul Naschy interpretando al hombre lobo Waldemar Daninsky?

–Me gustaría que dedicásels un artículo al cineasta italiano Darío Argento, pues es uno de los realizadores más impactantes del género fantástico.

–Y por último, ¿me podríais decir qué fue de la actriz española Patty Shepard?

Nada más, espero que podáis responderme a estas cuestiones y que vuestra vida en los quioscos se prolongue durante muchos años. Ya ya me voy a mi tumba, pues el Sol no tardará en salir y sus rayos fulminarían en segundos a un vampiro como yo.

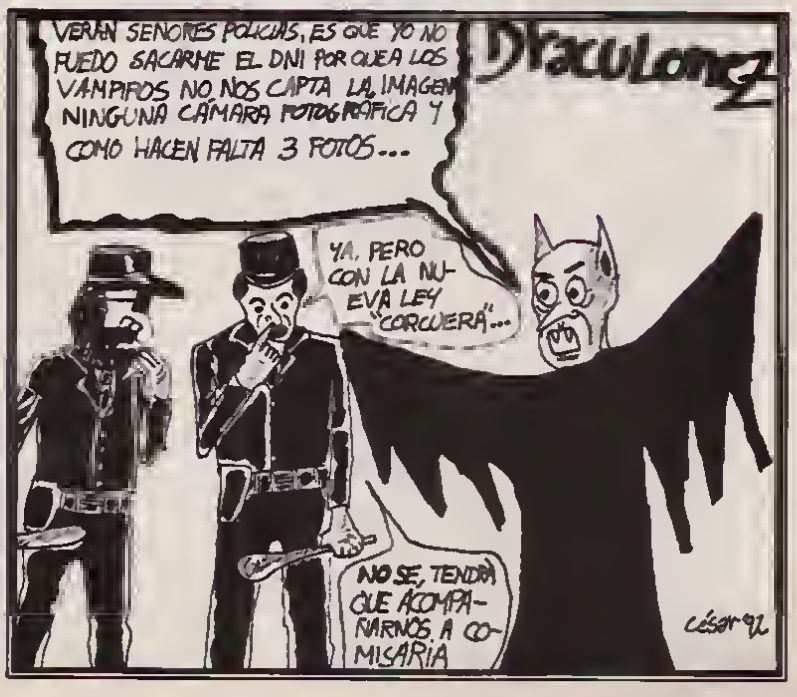
***César Sanz de la Torre***
***Madrid***

*Vaya, una que me lo pone difícil. Peter Cushing y Vincent Price están en ese estado de «retiro» de las viejas glorias, que en cualquier momento pueden reaparecer; en el caso de Price, sé que se ha dejado ver en algunas convenciones de terror de al otro lado del charco. Si no me falla la memoria, la última película de Paul Naschy como Waldemar Daninsky fue El retorno del Hombre-Lobo (1980), dirigida por él mismo. No es de lo mejor suyo, pero se deja ver. Lo de Argento lo estamos estudiando, dado que en los EE.UU. también tiene mucho predicamento. Lamento desconocer lo suerte que ha corrido Patty Shepard: sé que se casó y que tuvo hijos, y que acabó retirándose, pero de eso hace muchos años. Patty, si nos estás leyendo, nos gustaría saber algo de ti, envíanos una carta y alguna foto tuya, para contentar a tus muchos admiradores.*

*Te publico el dibujo de Draculónez, porque tiene su gracia. Cuidado con el alioli y el sol estival, y recuerda que si hay eclipse, siempre puedes salir a dar una vuelta.*

That's all, folks. Será cosa de pasar a las ebúrneas natas macabras. Muchas gracias a Ramón Nogués, de Albal, Valencia, por el «regalito» que nos ha enviado, una cabeza cortada de látex, que ha pasado a ser la mascota de la redacción de **FANGORIA**, y está colgada delante de nuestros ordenadores. No os quiero ni contar los sustos que le dimos a las secretarias de la editorial con ella (a la recepcionista aún le tiemblan las piernas). Se admiten sugerencias para ponerle nombre (ya había pensado, en honor a Carmen Sevilla, llamarla «Cabesita Loca»). Y aunque ya ha pasado bastante tiempo, quisiera saludar a todos los amigos de **FANGORIA** que se posaron por el stand de la casa en el Salón del Cómic para conocernos. ¡Hasta me pidieron autógrafos y que me hiciera fotos con ellos! Ni que fuera la Elvira, tú. Un consejo: a la hora de pasar a cumplir con nuestros deberes con Hacienda, cuélgate del cuello una cruz, y no una ristra de ajos, que despertaría las suspicacias del personal. Si es de plata y acabado en punta, siempre se puede utilizar para más cosas. Será hasta la próxima luna.

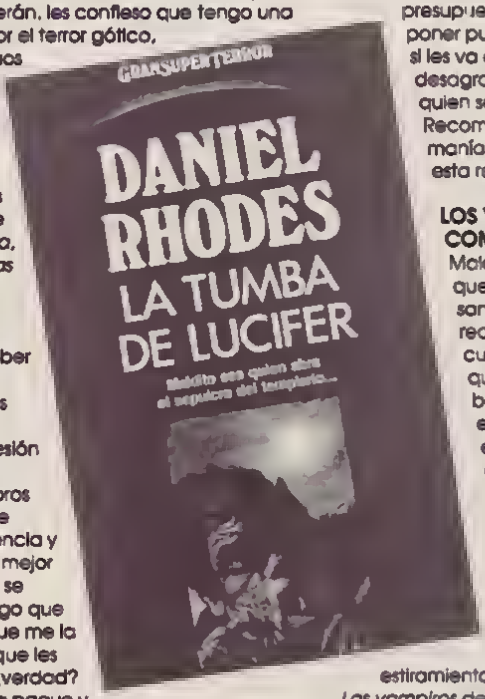
***Recopila y contesta:***
***Francisco José Campos***



# LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS

**LA TUMBA DE LUCIFER (NEXT, AFTER LUCIFER), Daniel Rhodes, Ed. Martínez Roca.**

¿Me dejan que les hago una pequeña confesión? Anden, digan que sí, que además así me conocerán un poquito mejor y sabrán en qué hacerme caso y en qué no, cosa siempre útil cuando se trata con críticas y gacetilleros varios. Verán, les confieso que tengo una incurable debilidad por el terror gótico, por los bichos/monstruos tradicionales y que me temo jamás he superado el trauma de mi bautismo fílmico inicial, un glorioso sábado por la mañana en el que me aticé seguidas *Drácula, príncipe de las tinieblas* y *La noche del terror ciego* en un cine que hoy es sala X (ay, snif, bua...) después de haber puesto mi mejor cara tengo-más-de-18-años ante la taquillera.




Este preámbula/confesión viene a cuento y a justificación de que libros como éste siempre me inclinarán a la indulgencia y a tratarles un poquito mejor de lo que en realidad se merecen, pero supongo que nadie es perfecto y que me la perdonarán siempre que les avise de antemano, ¿verdad? Gracias, que Dios se la pague y vayamos al grano. *La tumba de Lucifer* documenta cómo un campesino francés avaricioso y ruin mete las narices donde no debería y, oporte del agua oculta en el subsuelo, deja en libertad a una potencia considerablemente maligna que debería seguir enterrada y cómo la susodicha potencia empieza a hacer de las suyas en cuanto halla la víctima adecuada, un erudito llamado John McTell que está de vacaciones por allí con su esposa. Añadan unos cuantos comparsas (cura rural atormentada por su pasado, vecino de ascendencia gitana con poderes psíquicos, jovencita de buen ver codiciada tanto por hombres como por la fuerza maligna), agítenla y sírvanlo acompañado por algunas frases de contraportada pedidas a veteranos del género que también gustan de estos guisos, en este caso Bloch y Masterton.

Es una pena que Rhodes haya quitado el pie del acelerador algo así como a mitad de la novela y, cosa rara en estos días, haya conseguido un libro que deja sabor a corto y a final precipitado (no, no es una errata), porque una ocasa de leer *La tumba de Lucifer* con la molesta impresión de que se ha terminado el presupuesto para el papel y de que hay que poner punto final a la cosa como sea. Aun así y si les va este tipo de marcha, la novela no es desagradable y no hiere la sensibilidad de quien se la ponga ante las pupilas. Recomendable para quienes compartan las manías y debilidades citadas al comienzo de esta reseña.

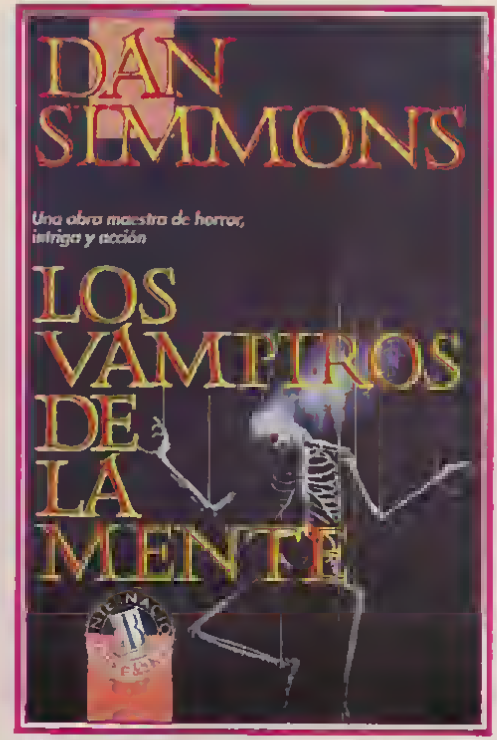
**LOS VAMPIROS DE LA MENTE (CARRION COMFORT), Dan Simmons, Ed. B**

Malas noticias, damas y caballeros, y creen que me apena darlas. Quien tenga la santa paciencia de irme leyendo quizá recuerde que a un servidor le encantan los cuentos de Dan Simmons, pero parece que Dan está afectada del peligrosísima bacilo estirador que tantos estragos hace en el género. ¿En qué consisten los efectos de dicha bichito? Bueno, pues en que coje un cuento normalmente bueno o soberbio y lo estira, la estira y la estira hasta convertirlo en un mamotreto normalmente intragable. ¿Efectos concretos en el caso de Simmons? Los Hiperiones están ambientados/inspirados en el mundo de «Remembering Siri»; *The Hollow Man*, su próximo tocho, es un feroz estiramiento de «Eyes I Dare Not Meet in Dreams» y *Los vampiros de la mente* es un estiramiento brutal de «El deleite del carroñero», publicada en *Vampiros*, Ed. RobinBook.

Pero mira que llega a ser puñeteras este tío, se estará diciendo más de una, y quizá tengan razón.

Supongamos que no se han leído el cuento –que ya sé la manía injustificadísima que les tienen–, y hablemos del libro y de qué va. Pues, miren, va de un grupo de tipos/as con el poder de controlar a la gente normal igual que un mando a distancia controla la tele y de cómo se divierten luchando entre ellos con sus peones y de cómo unos cuantos peones que no quieren serlo se rebelan y les plantan cara a lo largo de... ¡953 páginas encuadernadas en tapa dura! Olé, rabo y vuelta al ruedo.

Lo interesante de *Los vampiros*..., creo yo, es que podría servir como tesina para ilustrar las feas manipulaciones que se le deben hacer a un cuento para convertirlo en




ladrillo (por ejemplo, el personaje de Melanie se vuelve radicalmente distinta y empeora la suya para entendernos, en el cuento era un ser más o menos humano y en la novela es un pegote), y cómo el subconsciente o los mecanismos del tocho traicionan los fines que el autor expresa en voz alta y los pervierten hasta extremos entre paródicos y penosos
¿Cómo ocurre eso? Bueno, es muy sencillo: a lo largo de ese montón de páginas repletas de tiros, estallidos, persecuciones e improbabilidades indignas hasta de un folletín (quien no me crea lea lo que el mismo Simmons llama «el milagro de la furgoneta»), el lector/a con un mínimo de sensibilidad irá desarrollando un progresivo y desagradable escozor mental al ver que Simmons/demiurgo de la ficción líquida y mueve a sus peones literarios con la misma carodura y falta de sensibilidad con que sus «vampiros de la mente» manipulan o aplastan a sus peones humanos. No es eso, Dan, no es eso...
Reservada para fieles del *best-seller*, aprendices del arte de manipular y quien quiera reforzarse las muñecas haciendo pesas.

**SHERLOCK HOLMES-DRACULA, EL ENCUENTRO (THE HOLMES-DRACULA FILE), Fred Saberhagen. Ed. Timun Mas.**
No soy muy dado a la suspicacia pero, francamente, empiezo a pensar que Timun Mas ha decidido convertirse en adalid de los chupadores de sangre o que está sometida a influencias de ultratumba. ¿Se han fijado en que de todas las novelas de terror que han publicado todas, absolutamente todas son de vampiros menos *La momia* de Anne Rice? La cosa empieza a alcanzar cierta categoría de empacho, y para aumentarlo Timun Mas acaba de sacar otra novela ¡de vampiros! que es ¡¡la primera de una serie de cuatro!! Un reposo, por favor, que tengo el cuello hecho migas..
*Sherlock-Dracula* es el segundo volumen de la serie de novelas sobre el Conde escrita hace ya algunos años por el veterano Fred Saberhagen, y sus constantes estilísticas y argumentales no se apartan ni un pelo de las fijadas en *La voz de Drácula*, ya comentada aquí. Saberhagen se empeñó en limpiar y dar brillo a la reputación del noble transilvano y en demostrar que Stoker era un mal bicho que le había difamado cobardemente, y esta segunda novela prosigue la operación dejando aún más patente que Drácula es todo un señor de los que ya no quedan.
El atractivo suplementario del libro, desde luego, ya queda claro en el título: Sherlock Holmes, aquel detective mítico de la pipa y la gorra a cuadros ¿Quién vencerá? ¿Se harán amigos, tocarán el violín y se pincharán juntos? ¿Será cierto que.... ¡¡ups!! que Sherlock y Drácula son parientes de sangre? ¿Será una rosa, será un clavel? El resultado, por desgracia, es todo lo irregular que suele ser en esta clase de *cocktails* que saben muy bien sobre el papel del recetario y no tanto en el vaso, y cuando se termina el libro se tiene la impresión de que ni Drácula potencia a Holmes ni viceversa, cada mito debe tener derecha a su numerito particular y nunca hay una auténtica colaboración/fusión/perversión, pero la cosa no deja de ser exótica y se lee sin ninguna clase de problemas
Recomendable para devotos del vampirismo y de Sherlock Holmes con mente abierta y que no sean fanáticos de la heterodoxia.
***—Albert Solé***

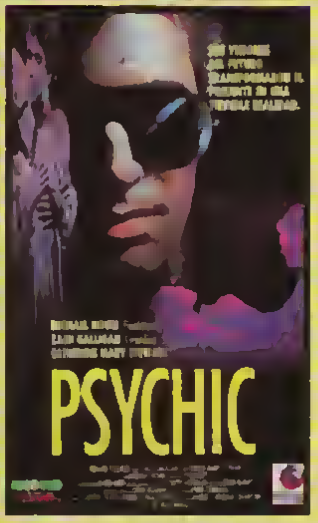
# EL CUBIL DEL CICLOPE

**Bienhadados seguidores de la espeluznante: Os volvemos a recibir, desde la más profundo del cubil, con nuestra ojo avizor, para intentar ofreceros lo más impresionante, macabro e inquietante de ese mundo lleno de sombras, apariencias y sobresaltos, que es el cine de terror. Un cine que os puede llegar gracios al pequeño y, doblemente, inquietante formato del vídeo, para que en la quietud de la soledad, en el silencio del retiro, podáis escuchar en toda su acústica vuestros gritos y vuestra angustia. Que los sudores fríos os aprisionen y el estómago os dé patadas. Alucina con la mutilación, el tormento, el cuerpo desgarrado y la vista ida y si todavía queréis seguir, alegraros, porque seréis bien recibidos en la más impenetrable de mi cubil. Sufrid con la ficción para que... después, sean los sueños, los malditos pesadillas, la realidad que os despierte con el alarido a flor de boca y el miedo estallando en vuestra ojos.**

**TERRIBLES VISIONES DEL FUTURO:** No hay peor castigo que tener sueños premonitorios sueños en los que se ve cómo un hombre asesino, impunemente, a inocentes y hermosos jovencitos. Y si no, que se lo pregunten al protagonista de *Psychic*, filme dirigido por George Minalka y que ha editado en vídeo, con honores de estreno, Record Vision. Las visiones del futuro de nuestro joven protagonista –interpretado con efectiva facilidad por Zach Galligan (al que los aficionados recordarán porque era el muchacho de *Gremlins*)– se transformarán en el presente en una terrible y obsesiva realidad porque entre las víctimas de sus premoniciones aparece la profesora de la que está enamorado. Junto a Zach Galligan aparecen Michael Nouri *(Flashdance)* y la bellísima Catherine Mary Stewart una propiciatoria víctima para el asesino del cinturón, un psicópata que, además de seguir matando a hermosas jóvenes quiere involucrar en los asesinatos al joven estudiante. Con un buen ritmo narrativo, aumentando poco a poco la tensión y demostrando que sabe mover los hilos de la intriga con efectividad, el director George Minalka va componiendo las notas de una pesadilla sin fin, de un sueño tormentoso, del que sólo se puede salir luchando contra el asesino.
Pese a su condición de ser poseedor de una psiquis que vislumbra la que va a ocurrir, nuestro angustiado protagonista vivirá una horripilante experiencia, en la que incluso será perseguido por la Policía, ya que lo creen el asesino, el maníaco sexual que va matando atractivas jóvenes. Si no quieren vivir las terribles experiencias de este joven con poderes paranormales, no dejen que las premoniciones aparezcan por sus sueños.

**EL TERROR CIENTIFICO:** El mito del científico loco es tan viejo como el cine mismo. Ahí está el doctor Frankenstein y su impresionante criatura, para recordarnos que el cine ha explotado en numerosas ocasiones las historias de terror científico. Ahora aparece en su formato vídeo, editada por CV Films Video, *La casa de la muerte*, un filme que firma John Saxon, el famoso actor, protagonista de cientos de películas, generalmente de serie B o bajo presupuesto, que ha hecho bueno parte de su carrera en Italia, y cuya filmografía se mueve entre el «western», el cine de aventuras y el de terror. Nacido en 1935, de verdadero nombre Carmen (sí, sí, Carmen puede ser nombre masculino) Orrico, John Saxon hace aquí sus pinitos de realizador, a la vez que también protagoniza al lado de Anthony Franciosa y de Dennis Cole, este filme de aventuras iniciales y terror final.
Un ex combatiente de Vietnam que se ve involucrado en un crimen cometido por la Mafia es llevado a la denominada «Casa de la Muerte», un terrible y maléfico lugar, donde un científico sádico y loco experimenta un virus con los condenados. Es en esta segunda parte del filme donde se entra de lleno en el terror científico, en esa desagradable aplicación de la ciencia para experimentar con seres vivos. Unos seres vivos que terminan convirtiéndose en verdaderos animales peligrosos. Como es fácil adivinar, el maquillaje es el plato fuerte de esta historia, que continúa la fabulosa saga del terror científico, un subgénero del terror realmente apasionante y, sobre todo, muy resultón. Y recuerden, eljan bien a sus médicos.

**FANTASMAS HAY MUCHOS...:** Los fantasmas, como se sabe, son muchos y variados. En la vida común hay varios millones, en el más allá posiblemente hayan pocos, pero son mucho más inquietantes, aunque por lo general, menos molestos. Uno de los fantasmas más famosos, populares y llevados en numerosas



veces al cine es el que creó, hace muchos años, el escritor, magnífico escritor, francés Gaston Leroux. Todos lo sabéis: es el fantasma de la Opera. Un personaje romántico y terrorífico, a caballo entre el bien y el mal, un poco víctima –como casi todos– de las circunstancias y patente evidente del inenarrable mito de la Bella y la Bestia, ahora revivido por la «factory» Disney, y del no menos formidable King Kong y su bella humana. Como clara demostración de que en el cine de terror los mitos están ahí para ser explotados una y otra vez, de forma periódica y compulsiva, ha aparecido en video –Record Vision dixit– *El fantasma de la ópera*, una novísima versión cuyo mayor atractivo –si es que el mito por sí mismo no los tengo ya todos– es la presencia del inefable Robert Englund –¿os acordáis, chicos?: ¡es el viejo divertido y convincente amigo Freddy!–, en el apasionante papel del fantasma. Estrenada recientemente en la pantalla grande, esta nueva versión, que está basada en una obra de Gerry O'Hara –evidentemente inspirada en el personaje de Leroux– aporta elementos nuevos, como el juego con el pasado y el presente, y los viajes en el tiempo. Todo se inicia cuando una bella cantante interpreta una extraña partitura musical que devolverá a la vida al misterioso, tremebundo y algo desgraciado fantasma de la ópera. Película para el lucimiento de Robert Englund –como debía ser– y especialmente recomendable para seguidores del mítico fantasma y fans irreductibles del Freddy, por definición. Robert Englund. Atención, mucha atención, con las partituras que se encuentren por ahí: cuenten hasta tres antes de intentar tararearlas.

**...PERO SOLO UNO ES EL VERDADERO:** Y de fantasma a fantasma y mira porque nos toca. Los avatares del video hacen coincidir, más o menos, la aparición de la nueva versión interpretada por Robert Englund, con la edición en video del primer «remake» que se hizo en la primera versión cinematográfica de *El fantasma de la ópera*. Se trata de la dirigida por Arthur Lubin en 1943, que ahora edita CIC Video, en su prestigiosa e impagable colección de clásicos de la Universal, dentro de aquella larga lista de cine de terror que hizo de aquellos estudios uno de los más importantes dentro del género, basada como su predecesora, *El fantasma de la ópera*, de Rupert Julian (1925), con Lon Chaney, en el libro de Leroux sigue al pie de la letra el argumento. Un compositor demente (Claude Rains) sueña con convertir a una joven y hermosa soprano (Susanna Foster) en la estrella de la compañía y a la vez vengarse de aquellos que han robado su música. Nelson Eddy incorpora al barítono que intentará conquistar a la hermosa soprano y desenmascarar a la enigmática figura que asesina a todos aquellos que se oponen a sus planes. Realizada en color, limita más que en la primera versión, en blanco y negro y mudo, el aspecto terrorífico de la historia, potenciando en cambio los elementos melodramáticos y musicales de la historia original. No sufrirán tanto como con la de Englund, pero podrán comparar, lo cual pese a ser odioso es bueno (ironías de la vida), la diferencia entre el ayer y el hoy. De todas formas es un clásico del género, y los clásicos siempre merecen una respetuosa atención.

**TAN INCREIBLE COMO LA REALIDAD:** Dicen que la realidad supera a la fantasía del cine y hay mucho de verdad en ello. Desde el fondo del cubil veo muchas cosas reales que me ponen la piel de gallina, porque una también tiene su corazoncito. Vean y comprueben si no, la historia de Marie Hilley. *Esposa, madre y asesina*, una película de Mel Damski, realizada el pasado año, y que ha editado en video como estreno en este formato, CIC Video. Interpretada por Judith Lingnt, Davia Ogden Stiers y Kellie Overbey. *Esposa, madre y asesina* es la historia verídica de Marie Hilley, peligrosa mujer que envenenó lentamente a su marido e intentó hacer lo mismo con su hija. Logró escapar a la justicia comenzando una nueva vida bajo doble identidad. Hasta aquí la escueta, casi periodística noticia de la vida y los actos de esta mujer. Pero descended con vuestro cíclope al sótano de las pasiones y la miseria humana, penetrad en el vacío de la locura cotidiana y temblad porque no sólo no conocemos a quién vive con nosotros sino que no nos conocemos nosotros mismos. Ante el terror visceral del asesino de la sierra eléctrica, del vecino con garras de hierro de Elm Street, de los muertos vivientes o de los efectos especiales de tantos y tantos películas del género, la realidad cruel, dura como un impacto de bala, se convierte en el terror más real del mundo. Parece pues cierto eso de que la realidad supera la imaginación y de que los especialistas del terror siempre van un paso por detrás de la cruda realidad. *Esposa, madre asesina* sería una inquietante reflexión sobre el tema. Y con este terror que no tiene fin, que está en cada esquina de nuestra vida, con este terror que no desaparece cuando apagamos el televisor o salimos del cine, os dejamos un mes más. En el entreacto podéis pensar y caviar sobre este hecho y dar gracias de que el terror que me gusta es el imaginario, el creado por los expertos, que está controlado medido y bien envasado. Cuando salgáis del cubil, mirad bien a vuestro alrededor porque entonces el terror será de verdad. Amoratados pellizcos de vuestro viscoso amigo

**—El Cíclope**

# Las Mil Caras del Miedo

## Un terrorífico paseo por el apasionante mundo de los Efectos Especiales

Por Francisco José Campos

*Espero que os divirtierais tanto con el artículo del mes pasado, que habréis perdonado el pequeño gran desaguisado del subtítulo de la sección (el próximo día, desmonto el Macintosh a hachazos, y a los de la fotomecánica de paso, os lo juro). ¿Habéis mutilado «de mentirillas» a toda la familia? ¿Sí? Pues paciencia y barajar que en esta ocasión vamos a ver algo un poco más difícil y que se acerca mucho más al trabajo profesional de maquillaje de E/E que la porquería que os presenté el mes pasado. El trabajo que vamos a analizar en este número ha sido realizado por Carlos Antón Valverde, de Madrid, que ha querido aportar su granito de arena a Las Mil Caras del Miedo, y con buen hacer, creo yo. Pero, quizá lo mejor sea cederle a él mismo la palabra, y que nos explique cómo demonios lo ha hecho: en esta sección, siempre hay que contar los trucos, si no, no vale..*

Primero se saca un vaciado, en alginato dental, de la parte de la que se quiere hacer la prótesis. Luego se hace el molde positivo en escayola, y se esculpen las arrugas, heridas y la cuenca del ojo con *Das Pronto*. Cuando la prótesis está ya seca, se aplica barniz en spray para que el látex no se pegue a ella. Al final se coloca el ojo, se pintan las heridas y se da un color base, que también se añadirá a la piel. La ceja se pega en el último momento con goma látex.

La prótesis es de goma látex y está aplicada con capas sucesivas de látex, haciendo los bordes cada vez más finos. Y llega el momento crucial de colocarlo todo en el rostro del

modelo: primero se coloca la prótesis con mástix, y los bordes se disimulan con más látex.
Como toques finales, se aplican polvos para eliminar los brillos; la sangre se pone en su sitio y damos color de base para igualar protésico y piel.
Un consejo: al hacer fotos a un maquillaje claro, hay que procurar no enfocar el flash directamente a la cara del modelo, ya que si se hace se pueden ver las zonas donde está el látex un poco «húmedo», como me ocurrió a mí con los bordes de este maquillaje de zombie. Si se tiene un filtro blanco se pueden reducir los brillos ocasionados por el flash.

FOTOGRAFÍAS CORTESÍA DE CARLOS ANTÓN VALVERDE.

[illegible] es cierto [illegible] mi parte, sólo añadir [illegible] el uso del alginato (puedes comprarlo en depósitos dentales, o preguntarle a [illegible] odontólogo) es lo más inteligente, seguro y rápido para hacer moldes [illegible] personas, y que de ser posible, el [illegible] se debe hacer con poliéster, que da un resultado más real, a pesar de ser [illegible]. Para los dientes (te [illegible] de ello, querido Carlos), o bien [illegible] tienes feos de origen, o añades una [illegible] dentaria, o los pintas con un [illegible] de pintura acrílica, negro o [illegible] tabaco. Quisiera dar las gracias a [illegible] Antón por compartir su trabajo [illegible] todos nosotros. Muy acertado tu [illegible] de la fotografía: ya tuve [illegible] de sufrir estos problemas en el [illegible] anterior.
[illegible], el ejemplo de Carlos [illegible] y debe cundir. Todos aquellos [illegible] estéis interesados en hacer algún [illegible] de aportación a *Las Mil Caras del* [illegible], sólo tenéis que enviar unas fotos [illegible] una mínima calidad para poder [illegible] y algunas explicaciones [illegible] cómo lo habéis hecho, y qué [illegible] utilizado en el proceso. Pensad [illegible] va destinado no a mí (aunque sería [illegible] que lo enviáseis a mi nombre), [illegible] a todos los lectores de **FANGORIA**. [illegible] unas pavorosas vacaciones, [illegible] y corto!

Foto: Carlo Orte/Copyright Fangoria Press

# EL TERROR ES NEGRO Y MUY, MUY ROJO

**Su personaje de madre vampira en «Children of the Night», la película de Fango, es uno más en la larga lista de papeles del género interpretados por Karen Black.**

**Por BILL WARREN**

«Cada vez que interpretas un papel intentas averiguar qué sentirías siendo ese personaje en la vida real [illegible] sea el que sea», dice Karen Black, y desde el año 1966 Black ha estado descubriendo lo que sentiría siendo una asombrosa gama de personajes y ha compartido sus descubrimientos con el público. Black acaba de protagonizar *Children of the Night*, la película de **FANGO**, y durante los últimos diez años ha trabajado en una cantidad sorprendentemente elevada de películas de terror.

En *Children of the Night* Black interpreta a Karen, la madre de una adolescente llamada Cindy (Maya McLaughlin). Las dos se han convertido en vampiras, y su nuevo estado lleva al descubrimiento de que un pueblo cercano está infestado de chupadores de sangre. Los comentarios que Black hace sobre el papel ponen de evidencia que ha meditado mucho sobre su profesión.

«No era una mujer especialmente malvada, [illegible] no [illegible] convertirse en vampira y, desde luego, no escogió el acabar atrapada en una habitación horrenda y llena de suciedad chupando sangre mientras su hija devora sanguijuelas y [illegible] pentes.

»Su vida se vuelve terriblemente confusa. Se halla en un estado de protesta violenta continua hasta que acaba sucumbiendo. Si pudiera recordar cómo era su vida real y si pudiera permitirse el lujo de tener propósitos y metas... bueno, sentiría tan mal que no podría seguir existiendo así que lo olvida todo, aunque de vez en cuando quizá recuerde lo que era el amor, y [illegible] es la razón de que haya una escena donde la vemos llorar.»

Black suele encargarse personalmente de su maquillaje, y al leer el guión de *Children of the Night*, supuso que la madre vampira sería «bastante hermosa y sexy, sólo que con colmillos. Cuando llegué al rodaje los pobres lo pasaron bastante mal: no se atrevían a decirme que tendría la cara de color púrpura [illegible] que me acabaría estallando la frente. Al final hablé con el maquillador, que era una persona encantadora, y él me explicó que [illegible] pecto tendrían los vampiros. Abrió un libro, [illegible] y vi gente con los párpados púrpura y unas protuberancias rarísimas de color [illegible] en la cara.»

Black aceptó [illegible] maquillaje nada favorecedor y el único problema serio al que tuvo que enfrentarse en *Children of the Night* fue originado por esos colmillos que había esperado llevar desde el principio.

«Tuve serios problemas para hablar», explica la actriz. Los diálogos de la madre tenían que [illegible] declamados de forma casi shakesperiana. [illegible] colmillos eran enormes [illegible] no había forma de pronunciar la T, la S o la D [illegible] no [illegible] que hubiera practicado mucho rato llevándolos puestos. Al principio me provocaban un ceceo de lo más ridículo. Pasé horas practicando hasta conseguir que mi lengua aprendiera a deslizarse por la hendidura

[illegible] pellido de [illegible] Black [illegible] la mayoría de [illegible] año 1942.

[illegible] equivocó de fecha y el [illegible] desde en [illegible] pienso que de [illegible] pero sien[illegible]

La aprendiz de malvada interpretada por Ian Andersen se lo hace pasar fatal a su veterana compañera de reparto en Night Angel

Unos salvajes a sueldo de la Cannon Films decidieron que Black debe cambiar de maquillaje y de peinado durante el rodaje de Invasores de Marte.

Foto: Copyright Paragon Arts

Foto. Copyright Cannon Films

Foto: Carlo Ontal/Copyright Fangoria Films

La carrera fílmica de Black empezó con *Prime Time*, una de las primeras películas dirigidas por Herschell Gordon Lewis antes de dedicarse al *gore* y no tardó en trasladarse a Nueva York para estudiar en el famoso Actor Studio. Trabajó tanto en los escenarios de Broadway como en los del Off Broadway, y volvió al cine con *You're a Big Boy Now (Ya eres un gran chico)*. La actriz rubia de mirada algo bizca no tardó en ser nominada al Oscar por su conmovedor papel en *Five Easy Pieces (Mi vida es mi vida)* [1970], donde interpretaba a una joven que acababa siendo abandonada por Jack Nicholson. Durante los años siguientes Black apareció en una película tras otra, a menudo en papeles de joven con un tornillo algo flojo. Muchas de las películas que interpretó comienzan de los años 70 [illegible] de los grandes estudios, y algunas de las más notables fueron *Born to Win* con George Segal, *Cisco Pike (Cisco Pike, la droga y su imperio)* y *Drive, He Said*, dirigida por Jack Nicholson.

*The Great Gatsby (El gran Gatsby)* y *Airport 1975 (Aeropuerto 1975)* le permitieron dar el salto a las grandes producciones en 1975 [illegible] pudo ver en la excelente *Nashville* (idem), de Robert Altman, la sobrecogedora *Day of the Locust (Como plaga de langosta)*. Sus interpretaciones siguieron siendo magníficas y llena[illegible]

Le han quitado las prótesis, pero la han encadenado. La vida de una vampira no es nada fácil...

de fu[illegible] de su papel en *Family Plot (La trama)*, la última película dirigida por Alfred [illegible] (1976), [illegible] que [illegible] entender

Black incluida [illegible] que empezara a trabajar en películas cada vez más oscuras y de presupuesto [illegible] reducido. Sólo ha habido unas cuantas excepciones notables, como *Come Back to the Five and Dime, Jimmy Dean, Jimmy Dean*, de Altman –donde estaba sorprendentemente convincente en su papel de transexual–, e *Invaders from Mars (Invasores de Marte)*, de Tobe Hooper.

Casi todos los actores y actrices que han pasado de trabajar en grandes producciones de Hollywood a películas de terror y [illegible] dramas regionales de poco presupuesto prefieren no hablar del tema, [illegible] como estuvieran avergonzados de haber caído tan bajo. Pero Black no comparte [illegible] actitud, y responde animadamente a cualquier pregunta que [illegible] le haga tomándose algún que otro momento libre para cuidar de Celine, su hijita de cuatro años, [illegible] incluso hace preguntas a su entrevistador.

La primera película del género en la que trabajó fue *The Pipe (El rastro)*, una producción canadiense del año 1974 [illegible] tante inusual. Black interpretaba a una milicia a la heroína que era asesinada antes del comienzo de la acción. El detective interpretado por Christopher Plummer intentaba reconstruir su vida, y el espectador la iba conociendo mediante *flashbacks*.

«Cometí el error de pasearme delante de todo el mundo llevando ropa bastante atrevida –recuerda Black–. Bueno, [illegible] tenía en [illegible]. No era más que una niña tonta y presumida. [illegible] una buena película, y disfruté mucho interpretando mi personaje de artista. Tenía que interpretar [illegible] una persona que siempre tendía a decir que no y a rechazarlo todo. [illegible] personajes siempre son más interesantes que los que aceptan lo que les sucede, aunque Marilyn Monroe

Fu[illegible] [illegible] Fo[illegible] [illegible] Pe[illegible]

con el [illegible] y últimamente [illegible] del [illegible] Black parece [illegible] enderse un po[illegible]

«Todo [illegible] un [illegible] de [illegible] [illegible], y el que [illegible] delante una persona de carne y hueso no hace que te [illegible] más fácil. En la vida real cuando miras [illegible] alguien de quien estás enamorado puedes recordar todos esos momentos de placer compartidos. Cuando estás interpretando y contemplas el rostro de la [illegible] de quien [illegible] pone estás enamorada lo que haces es introducir todos [illegible] momentos de placer en tu universo particular. El intérprete consiste en esa imaginación [illegible] y responde de forma natural a lo que [illegible] has imaginado.»

Black interpretó las escenas de acción de *Los enigmas de Kar[illegible]* sin ayuda de especialistas, pero tuvo que enfrentarse a [illegible] limitaciones.

[illegible] y [illegible] tuvo [illegible] unos cuantos platos bastante difíciles de tragar [illegible] Amel[illegible] Plus.

Foto: Copyright Silence Films

[illegible]iempre fue una [illegible] La [illegible] de los personajes que interpretó son [illegible] bien del tipo que dice [illegible]

Me pu[illegible] en contacto una [illegible] la hermana para [illegible] lo que sienten los [illegible] los juguetes con la aguja ante[illegible] de [illegible] explicando Black [illegible] a reinsertar el momento de [illegible] jugar con ello. Eso los [illegible] de la [illegible] y el cuerpo [illegible] en la película, pero la historia [illegible] en [illegible] con toda aquella intriga religiosa [illegible] bueno, con [illegible] que ahí me perdí.

Igual que le ocurrió a muchos [illegible]

[illegible] (*Los enigmas de Ka*[illegible]) [illegible] por Neutech, un telefilme dirigido por Dan Curtis, profe[illegible] trabajo [illegible] nocido dentro del [illegible]. Casado [illegible] muy difícil trabajar

«La verdad [illegible] que solo se caía sobre mi lado derecho... soy incapaz de caerme sobre el izquierdo y acabé llena de moratones, pero Dan Curtis y yo nos llevamos muy bien. Es un tipo estupendo: es muy viril, [illegible] loco y [illegible] maravilloso.»

El alto índice de audiencia conseguido por *Los enigmas de Karen* hizo que Black consiguiera el papel protagonista en *The Strange Possession of Mrs. Oliver* de Gordon Hessler, un guión de Richard Matheson que contaba un [illegible] de personalidad dividida. Entre los otros papeles televisivos del género interpretados por la actriz hay apariciones en los [illegible] *The Invaders (Los invasores)*, *Ghost Story* y *The Hitchhiker (El autoestopista)*.

Trabajar en [illegible] tronm le permitió conocer a Alfred Hitchcock, y la experiencia fue muy agradable

«Era un hombre encantador. Adoraba la diversión, [illegible] humor y los chistes. Todo el mundo pensaba [illegible] esforzándose al máximo por [illegible] producto, pero él tenía un [illegible] modo que casi se aburría e [illegible] hablando con [illegible] chica. Barbara Harris y yo pasamos ratos muy buenos redefiniendo las palabras con él. Yo le contaba mis chistes verdes [illegible] juegos de palabras favoritos y él correspondía contándome los suyos.

**«No me dijeron que (en *Children of the Night*) tendría la cara de color púrpura y me estallaría la frente.»**

Me cayó muy bien. Había momentos en [illegible] que tenía fallos de memoria, pero se comportó como un padre conmigo.»

Black volvió a trabajar con Dan Curtis en *Burnt Offerings (Pesadilla diabólica)*, un thriller terrorífico destinado a la pantalla grande en el que tuvo como compañeros de reparto a Oliver Reed y Bette Davis. Black no se llevó muy bien con Reed, pero sí con Bette Davis.

«Hablábamos mucho [illegible] recuerda. Era una mujer extraordinaria... Tenía sus pequeños temores, ¿sabe? Siempre estaba preocupada porque creía que no lo hacía demasiado bien, lo cual [illegible] mucho más notable teniendo en cuenta que era una auténtica leyenda viviente. Lo pasamos muy bien hablando, y era toda una mujer. Llevaba más de cincuenta años trabajando en el cine. Realmente increíble.»

Black terminó la década de los 70 con apariciones en *Capricorn One (Capricornio Uno)* y *Killer Fish*.

En 1986 trabajó en *Invasores de Marte*, el no muy afortunado remake del clásico de Cameron Menzies dirigido por Tobe Hooper, junto con Hunter Carson, su hijo, quien interpretaba al auténtico protagonista de la película, el niño que [illegible]be que la Tierra ha sido invadida por los marcianos. Black aún se indigna al recordar lo mal que la Cannon Films [illegible] a Hooper.

«Tobe enfermó de neumonía, [illegible] le llevaron casi [illegible] un exterior encontrado por él mismo que conocía del derecho y del revés. ¿Por qué? Supongo que para que [illegible] pusiera aún peor de lo que ya estaba, porque eso es lo único que [illegible]ieron. Tuvo que soportar presiones realmente increíbles.

«Tobe tiene mucho talento –afirma Black–. Su problema [illegible] que aún no ha encontrado los socios adecuados. [illegible] no [illegible] colaborar. *Invasores de Marte* tuvo muchísimos problemas. Algunas personas del rodaje no paraban de sabotear la película.»

Esas transgresiones incluyeron vestir a Black con colores que no la favorecían

Esta escena de Mirror, Mirror nos enseña que nunca hay que meter la mano en el triturador de basuras.

[illegible] utilizara un maquillaje inadecuado «Acabé telefoneando a Menahem Golan [illegible] para que me permitiera [illegible] maquillador particular [illegible] porque era la única forma de tener un [illegible] medianamente [illegible] plica. Pero la persona con la que tuvo repetidos enfrentamientos no paraba de [illegible] la pobre chica [illegible] hacía la vida imposible. «Es algo que [illegible] en [illegible] de vez en [illegible] que [illegible] la película. Es como [illegible]

«¿Cómo? ¿Que el truco de oír la voz de su [illegible] muerto ya está algo sobado? [illegible] la señora Purdy (Black) en Evil Spirits.

Foto: Copyright Orphan Eyes

Foto: Copyright Grand Am

atrapada en un torbellino, [illegible] una auténtica pesadilla.

*It Alive III: Island of the Alive* (*La isla de los [illegible]*) [illegible] en video por Warner [illegible] en la [illegible] de los bebés [illegible] por Larry Cohen, le permitió trabajar con Michael Moriarty. Larry ha escrito muchos guiones soberbios, dice Black. Dirige películas de terror y le contratan para que [illegible] guiones de otros géneros. Cuando [illegible] como *It Alive* (*Estoy vivo*), que me pa[illegible] una película de terror magnífica, [illegible] como si te metieras por un callejón sin salida. En cuanto [illegible] escribir guiones [illegible] resolver los problemas de la historia dejas de rendir al máximo de tus capacidades. Tiene [illegible] unos personajes [illegible] un monstruo. Qué ocurre después? Primero resuelves un problema, luego resuelves otro. [illegible] como [illegible] hir del [illegible] o como construir una novela de [illegible] Larry ha [illegible] que [illegible] muchas páginas del [illegible], y eso [illegible] algo que no [illegible] bien [illegible] nadie [illegible] otra parte. Black lo [illegible] «en grande» trabajando en *Mirror Mirror*, una película de terror sobrenatural «Me llevé muy bien con todo el mundo. Jimmy Lipton, el productor [illegible] una pe[illegible] adorable [illegible] lo pasé estupendamente. El personaje era soberbio y todas las personas con las que trabajé, también. La madre [illegible] la que interpretaba tiene problemas mentales y se hace psicoanalizar por teléfono. Se [illegible] tada [al sitio donde [illegible] desarrolla la historia] para descansar, y sus problemas se hacen cada [illegible] La pobre [illegible] tan tonta que cree estar enamorada cuando no lo [illegible] y sigue lamentando la muerte de su esposo, pero no siempre [illegible] acuerda de que debe sentir pena por esa pérdida.»

Uno de los títulos del género recien[illegible] más difíciles de [illegible] de [illegible] interpretados por Black [illegible] *Eternal Evil* (*Ideal*) [illegible] trenada en video por Tripictures) una película canadiense que fue conocida durante el rodaje como *The Blue Man* dirigida por [illegible] (*My Bloody Valentine* [*San Valentín sangriento*]) Mihalka «Es una [illegible] posée de película de terror sobre la trans[illegible] de las almas de un cuerpo [illegible] otro, el cómo [illegible] siguen [illegible] tas o vuelven a encontrarse [illegible] plica Black». [illegible] el alma pasa de un [illegible] po [illegible] otro pa[illegible] un hombre azul (*blue man*). Era una buena película, [illegible] gano un premio [illegible] un festival. El problema [illegible] que durante una escena de la película Black tenía que llevar unas lentes de contacto bla[illegible] la actriz aun recuerda que advirtió al director y al equipo técnico antes de que empezaran a rodar la escena. «[illegible] dije que lo de las lentillas me parecía muy bien, pero les avisé de que mi cuerpo suele rechazar ese tipo de cosas y que podíamos tener problemas bastante serios. No me hicieron caso. Se suponía que estaba viva pero reposando, y cuando abrí los ojos no vi nada, sólo blancura. Empecé [illegible] llorar, lo pasé bastante mal [illegible] acabé con los [illegible] oculares muy irritados. Tuvieron que volver [illegible] maquillarme y dejarme descansar un rato, pero conseguimos rodar la [illegible] Black admite que su papel en *Haunting Fear*, una adaptación superflua de Edgar Allan Poe dirigida por Fred Olen Ray donde tuvo como compañeros de reparto a Jan Michael Vincent y [illegible] la «reina del grito» Brinke Stevens, «no era gran [illegible]

«N[illegible] taban mi reputación [illegible] mi apellido, pero hace poco he trabajado en una película que no está nada mal, *Evil Spirits* [illegible] (dirigida por Gary [illegible] el director de fotografía de *Haunting Fear*). Teniendo en cuenta los pocos medios con que contaban [illegible] que la película quedó francamente bien. Gary es una gran persona, y me lo [illegible] muy bien. Interpretaba a la protagonista [illegible] que consegui[illegible] bien al público aunque me pasaba toda la película asesinando [illegible] Trabajar con Gary resultó muy agradable. [illegible] un tipo encantador.» Está claro que Black quiere convertirse en una [illegible] habitual dentro del género: entre sus películas [illegible] recien[illegible] *Night Angel*, *Overexposed*, *Cut and Run* (una historia de acción ultraviolenta dirigida por Ruggero Deodato) y *Roller Blade Seven*. Al despedirnos admite que [illegible] aficionada a las películas de terror, aunque ahora tiene poco tiempo para ir al cine [illegible] conformo con verlas en video.

«A mi hija [illegible] revela Black. Es muy pequeña, pero no se asusta nunca, lo [illegible] en grande. Asombroso, ¿verdad?»

A pesar de encontrarse maltrecho, ¿podrá la ciencia médica representada por el actor británico Charles Dance salvar a los personajes de *Alien 3*?

**Por MARK KERMODE**

**Si Alien 3 es tan lúgubre y deprimente, ¿cómo es que Charles Dance estaba tan contento y no paraba de sonreír durante la entrevista?**

# BAILANDO CON ALI

Un planeta miserable gira en su órbita solitaria en el negro abismo del espacio mientras vientos helados azotan su inhóspita superficie. El planeta sólo está habitado por prisioneros condenados a una existencia mísera y penosa y a redimir sus faltas trabajando sin conocer el descanso.

Este es el mundo desolado al que va a parar Ripley (Sigourney Weaver) poco después de haber vencido al terror alienígena que reinaba en la distante colonia LV-426. Ripley es la única superviviente a la colisión: Hicks y la joven Newt han muerto. ¿Un salvaje capricho del destino? ¿O una misericordiosa liberación del infierno en vida que espera a Ripley en estos parajes oscuros y desolados?

El escenario está preparado para acoger el último capítulo en la aclamada odisea que empezó con *Alien (Alien, el octavo pasajero)*. *Alien 3*, dirigida por David Fincher sobre un guión de Walter Hill, David Giler y Larry Ferguson, promete ser el episodio más oscuro de esta magnífica serie. La creación de *Alien 3* ha sido larga y laboriosa, y todos los que han participado en ella han tenido que esforzarse al máximo y superar muchos obstáculos. Los rumores de conflictos y disensiones internas que proliferaron durante el agotador rodaje que duró quince semanas (y la etapa de postproducción en la que fue preciso volver a rodar bastantes escenas) invitan a pensar en un ambiente laboral tan poco agradable como el del mismísimo planeta prisión.

«El espacio y este planeta en particular no es un lugar cómodo en el que puedas pasearte con tu traje espacial impoluto –explica el actor británico Charles Dance, quien interpreta al doctor Clemens, el improbable salvador y nuevo amor de Ripley en *Alien 3*–. Todo tiene un aspecto muy deprimente.... muy gris, sombrío y con muy poca luz.»

*Alien 3* empezó hace ya muchas lunas como un guión sobre los infortunios de un planeta habitado por monjes al que Ripley traía la destrucción en forma de un alien que viajaba como polizón. En un principio la película tenía que ser dirigida por Vincent Ward *(Navigator [Navigator, una odisea en el tiempo])*, pero el atormentado proyecto original ha sufrido casi tantas mutaciones como las que experimenta el alien promedio a lo largo de su existencia. Cuando Dance firmó su contrato el asiento del conductor ya estaba ocupado por David Fincher, antiguo mago de los videoclips que debutaba como director de cine, y el planeta habitado por monjes había pasado a ser un planeta-prisión.

«Este guión ha sabido conservar el aspecto y la atmósfera propios de una comunidad religiosa –explica Dance, a quien los aficionados recordarán por su interpretación del Fantasma de la Opera en *Phantom of the Opera*, la miniserie de la NBC, y al villano Sardo en *The Golden Child (El chico de oro)*–. Los hombres se han convertido a un culto religioso bastante extraño. Algunos de ellos son homosexuales, pero todos han hecho voto de celibato y nadie "hace" nada con nadie... Todos los atuendos son de color gris o marrón, y recuerdan a los que

Estar tan cerca del Alien es como para erizarle los cabellos a cualquiera, pero Ripley no tiene ese problema.

Fotos: Bob Penn/Copyright 1992 20th Century Fox

# ENIGENAS

llevan los monjes. Hay unas capas con capucha maravillosas que llegan hasta el suelo hechas con tiendas sobrantes del ejército... La apariencia visual resultante es monjil y, al mismo tiempo, amenazadora.» Dance describe a su personaje diciendo que Clemens, el médico de la prisión, «es un solitario, y no es nada popular entre los otros miembros del personal carcelario.» Razones que el espectador conocerá hacia la mitad de la película le han condenado a pasar el resto de su vida entre algunos de los criminales más terribles de toda la galaxia. «Son una pandilla de tipos con doble cromosoma Y –dice Dance riendo–. Hay asesinos, violadores y toda clase de gente desagradable...»

La averiada nave espacial de Ripley difícilmente podría haber encontrado un planeta menos hospitalario en el que estrellarse, pero por irónico que parezca la presencia de Clemens –que saca a Ripley de los restos de la nave–, ofrece a la oficial de vuelo la oportunidad de experimentar una emoción que llevaba muchos años sin conocer: el amor. «Si he ser sincero, los poderes fácticos de la 20th Century Fox decidieron que había llegado el momento de que Ripley tuviera una relación con un hombre –admite Dance sin tapujos–, y ésa es la razón principal de que yo esté en la película. Nos encontramos el uno al otro porque ninguno de los dos ha tenido compañía del otro sexo desde sólo Dios sabe cuando, y nos sentimos atraídos enseguida. Clemens reacciona a esas emociones de forma bastante nerviosa..., lleva tanto tiempo sin conocer el amor que no está muy seguro de lo que debe hacer. La presencia de Ripley hace que los otros hombres de la colonia se sientan muy amenazados y algunos la culpan por haber traído consigo el desastre en forma de alien.

A diferencia de los marines en *Aliens (Aliens, el regreso)* los prisioneros de *Alien 3* no poseen ningún armamento de alta tecnología con el que enfrentarse al monstruo. Los personajes tienen que confiar en su intución y astucia para vencer a la bestia.

«El público tiene que esperar e ir viendo lo ingeniosos que pueden llegar a ser los personajes –explica Dance–. Todo el decorado es como un inmenso capullo de túneles y pozos dividido en secciones por puertas de acero. Lo que intentan hacer esta vez es atrapar a la criatura.»

Dance opina que esa elección representa un regreso a la inteligente tensión del *Alien* de Ridley Scott, y un rechazo a la acción explosiva de *Aliens, el regreso*. «*Alien* me encantó, pero la segunda película no me gustó demasiado –confiesa–. Ridley Scott hizo algo totalmente original. Que yo sepa era la primera vez que veías un efecto especial como el del alien "revientapechos", y toda la película estaba saturada por una sensación de peligro inminente aunque nunca estabas muy seguro de qué forma adoptaría ese peligro. Aparte de eso, *Alien* utilizaba a un pequeño grupo de personajes muy reales y muy bien descritos en el guión.

No queremos ser malpensados, pero... ¿Se han dado cuenta de que Sigourney Weaver parece derretirse cada vez que ve una aguja hipodérmica?

Foto: Copyright 1993 Paramount

**Dance fue el satánico Sardo y amenazó de forma memorable a un Eddie Murphy bastante perdido en El chico de oro.**

«La segunda película parecía una aventura de Rambo –sigue explicando Dance–. Había demasiados tipos corriendo de un lado a otro con pañuelos atados a la cabeza y montones de armamento pesado haciendo trocitos a una criatura que se suponía no podía ser aniquilada por ninguna arma de fuego, y además *Aliens, el regreso* enseñaba demasiado a los monstruos. *Alien 3* intenta volver al estilo de la primera película. Apenas se ve «al monstruo, y creo que los resultados son mucho mejores.

Pero aún está el enigma de si esa elección dejará satisfechas a las hordas de fans que disfrutaron con el detallado retrato de los aliens hecho por James Cameron, y que aplaudieron su decisión de mostrar a los monstruos en toda su gloria.

«Bueno, sé que algunas personas opinan todo lo contrario que yo –admite Dance–, pero *Alien 3* cuenta con unos personajes lo suficientemente interesantes para capturar la atención del público. No son gente agradable y no se lo pasan muy bien, pero todos han logrado sobrevivir a un período de tiempo muy largo atrapados en un ambiente hostil cuando nadie creía que fueran a conseguirlo.»

La película descrita por Dance parece lúgubre y bastante deprimente, pero el actor también hace hincapié en que no han olvidado las emociones y los momentos de acción.

«Tenemos planos rodados desde el punto de vista de los aliens, y eso es una novedad absoluta –dice entusiasmado–. Son planos con una cierta cualidad ojo-de-pez. La cámara estuvo mucho tiempo colgada de la parte superior del decorado y viajó por esos túneles de ventilación a velocidades fenomenales mientras giraba 360 grados sobre sí misma. ¡El efecto conseguido es soberbio! Hay una secuencia de persecución muy larga que resulta increíblemente emocionante... Después de la primera muerte el ritmo de la acción no cesa ni un segundo.»

**El Fantasma de la Ópera interpretado por Dance en la reciente miniserie de la NBC era bastante más romántico y menos terrorífico que el de Robert Englund.**

Dance cree que el horror electrizante y la elegancia del *Alien* de Scott han sido revividos con gran potencia en *Alien 3*, y promete «un par de momentos realmente repulsivos, tanto por lo explícito como por lo extraño.» El rodaje de uno de esos momentos exigió que Dance se sometiera a las habituales indignidades del látex, cosa que hizo sin rechistar.

«Fabricaron un molde de mi cabeza para una escena que es..., bueno, digamos que es muy violenta –explica–, pero ya había tenido que soportar que hicieran moldes de mi cabeza en tres películas y en una obra teatral, y no fue ningún problema.»

Dance afirma que Weaver lo pasó mucho peor que él, y explica que la actriz soportó el agotador rodaje de quince semanas sin quejarse ni una sola vez.

«Sigourney tiene un coraje increíble y siempre se esfuerza al máximo –dice con admiración–. Es la base sobre la que se sostiene esta serie.... si ella no hubiera accedido a retomar el papel *Alien 3* jamás habría llegado a rodarse. Ripley y los aliens son las dos fuerzas impulsoras de la serie. Hubo momentos en los que tenía que llevar unas lentillas de contacto muy incómodas que le cubrían todo el ojo y creaban la impresión de que el globo ocular había sufrido heridas graves. ¡Las lentillas eran insoportables, y todos los decorados en los que trabajamos estaban muy fríos y llenos de polvo!»

***«Alien 3 es un regreso al estilo de la primera película. Apenas se ve al monstruo.»***

Irónicamente, el peor esfuerzo físico que se le exigió a Dance tuvo lugar durante el rodaje de una secuencia bastante extraña que ha acabado siendo eliminada del montaje definitivo.

«La película empezaba conmigo caminando por una playa desolada en la que había montones de edificios enormes que parecían hangares o almacenes abandonados. Pensábamos rodar la secuencia en Newcastle, pero la Fox decidió que no podían permitírselo y acabamos construyendo una playa soberbia en los estudios de Pinewood. Hacía mucho frío y estábamos usando unos ventiladores inmensos, por lo que no paraba de respirar polvo. Tenía que correr a lo largo de un risco con Sigourney en brazos después de haberla sacado de entre los restos de su nave... El rodaje de la escena duró dos días, y fue una experiencia muy dura.»

Dance lo pasó bastante mal, pero por desgracia la escena fue víctima de las reescrituras y cambios en el montaje que han hecho tan complicada la producción de *Alien 3*.

Aparte de eso el actor también nos confirma que la Fox mantuvo una presencia muy visible durante

Dance nos informa de que Alien 3 recrea el atractivo claustrofóbico del Alien de Ridley Scott

todo el rodaje, y cree que eso aumentó todavía más la ya considerable presión que debía soportar Fincher.

«La presencia de la Fox se hizo sentir lo suyo –afirma Dance–. Siempre había un mínimo de tres ejecutivos rondando por allí, y la diferencia horaria entre Los Angeles y Londres significaba que David siempre estaba recibiendo llamadas telefónicas a las 3 de la madrugada y casi nunca podía disfrutar de una noche entera de sueño. La Fox se estaba gastando un montón de dinero, y quería saber qué tal andaba la producción. «Pero, sinceramente, no tengo superlativos suficientes para describir a David Fincher –añade Dance–. Sólo tiene 29 años y estoy convencido de que va a ser otro Steven Spielberg. ¡Si me lo pidiera saltaría del puente de Waterloo por él! Entró a trabajar en la Industrial Light and Magic a los diecisiete años, y sabe mucho de efectos especiales. Aparte de eso ha estado rodando películas caseras desde que tenía ocho años.... es un auténtico animal cinematográfico. *Aliens 3* es su primer largometraje, y ha contado con un presupuesto de 53 millones de dólares, pero David no se dejó asustar por eso y tampoco se dejó asustar por la presión de la Fox. Era capaz de entrar en uno de los tres decorados de cinco millones de dólares que usamos en Pinewood a las 8 de la mañana, enfrentarse a un equipo de tres cámaras, unos sesenta técnicos y veinticinco actores y soltar una lista de doce planos a rodar con una confianza en sí mismo realmente increíble. Pero teniendo en cuenta la cantidad de cambios y presiones externas que han pesado sobre la creación de *Alien 3*, ¿qué porcentaje de las ideas originales de Fincher han quedado intactas? «Bueno, obviamente David no tiene derecho a hacer el montaje definitivo de la película –admite Dance–. Muchas películas de los grandes estudios me recuerdan ese proverbio sobre lo que ocurre cuando hay demasiados cocineros ocupándose del mismo guiso..., algunas películas acaban siendo obra de un comité, pero creo que David ha sabido obrar con mucha astucia. Ha rodado la película de una forma tan original que el estudio tendrá muchísimas dificultades si quiere hacer un montaje distinto al planeado por él.»

Está claro que Dance aprueba el que Fincher haya tomado esa clase de precauciones, sobre todo porque ya ha vivido una experiencia muy directa de los efectos negativos que las intromisiones del estudio pueden tener sobre una película. *El chico de oro*, una ambiciosa mezcla de comedia y fantasía en que Dance le hacía la vida imposible a Eddie Murphy, quedó seriamente malparada a esusa de interferencias similares.

La vida en la prisión era una delicia comparada con el lío en el que se acaba de

«El guión de *El chico de oro* era muy interesante y tenía matices muy extraños –recuerda Dance–, pero la Paramount..., bueno, se asustaron y no supieron qué hacer. Cuando la proyectaron por primera vez tenían una película muy distinta a las que suele protagonizar Eddie Murphy, y se dejaron influir demasiado por la reacción de algunos espectadores de los preestrenos que no lograban entender al personaje que interpretaba Eddie. *Beverly Hills Cop (Superdetective en Hollywood)* les había familiarizado hasta tal punto con él que querían más de lo mismo. El estudio rodó montañas de escenas adicionales con Eddie haciendo "eddie-murphismos" y las añadieron a la película. Después decidieron prescindir de la soberbia banda sonora que había compuesto John Williams y la reemplazaron por otra banda más funky, y acabaron consiguiendo una especie de *Superdetective en el Tíbet*.»

¡DARK HORSE GALOPA!
Sea cual sea el monstruo que
Por JOHN WOOLEY

# ARCHIVO DEL TERROR

# La Familia Addams

Hubo un tiempo, allá a mediados de los años 80, en que convertirse en editor independiente de cómics resultaba notablemente sencillo. La proliferación de los locales especializados y el mercado de la venta directa –algo desconocido una década antes–, junto con los avances en la tecnología que habían rebajado los costes de impresión hasta extremos inauditos hicieron que centenares de nuevos editores pudieran colocar su producto en los estantes y los expositores soñando con que sus esfuerzos en blanco y negro lograrían competir con la Marvel y la DC, las Dos Grandes que llevaban décadas dominando el mercado.

Pero las cosas han cambiado mucho desde aquel entonces. Después de haber «picado» unas cuantas veces adquiriendo productos de pésima calidad y/o invendibles los propietarios de locales especializados se fueron volviendo más cautelosos a la hora de hacer los pedidos, prefiriendo mantenerse fieles a la casi obscena cantidad de títulos editados por las dos supercompañías. Sus productos se fueron viendo expulsados de los estantes, y los sueños y esperanzas de muchos editores independientes acabaron ahogándose en un mar de tinta roja.

Una editorial independiente que no pereció es la Dark Horse Comics, de Oregón, que no sólo supo espear los temporales sino que ha logrado prosperar, y una de las razones de su éxito tiene que ver con personajes a los que no le gustaría encontrarse en un callejón oscuro pero que le encanta contemplar en la penumbra de un cine. Nos estamos refiriendo a los nuevos ídolos del género, personajes como Terminator, los Aliens, el Depredador o la Cosa.

«Desde que empezamos con cómics como *Concrete*, *Mr. Monster* o *Trekker* la crítica siempre nos ha tratado muy bien –observa Mike Richardson, el fundador y propietario de Dark Horse–, pero no tardamos en descubrir que si queríamos hacernos un hueco en el mercado necesitábamos personajes que fueran reconocibles enseguida por el gran público. Nos devanamos los sesos intentando dar con pesonajes disponibles para adaptar al cómic que pudieran ser reconocidos enseguida y que nos gustara adaptar. Queríamos pasarlo bien con las series. Siempre hemos enfocadn cada serie de cuatro números –es nuestra forma habitual de trabajar con el material después de obtener la licencia–, como una secuela de la película.»

**Incluso Rob Bottin habría tenido problemas para igualar los grotescos efectos que John Higgins consigue en The Thing.**

«Hemos creado «biblios» para cada una de esas series –añade Randy Stradley, el editor ejecutivo–, y todas empiezan igual: "Jamás intentes escribir un solo guión de la serie hasta no haber visto todas las películas y estar muy familiarizado con ellas." Alguien que no haya visto *The Thing (La cosa)* jamás podrá escribir un cómic basado en esa película. Mantenemos una relación muy estrecha con todas las productoras y las firmas que manejan las licencias porque queremos estar seguros de no hacer nada que vaya más allá de lo que ellos quieren o que no puedan aprobar.»

Richardson contrató a Stradley y puso en marcha Dark Horse después de haber creado una cadena de locales especializados de gran éxito en el Noroeste del Pacífico. El primer éxito de Dark Horse fue *Concrete*, de Paul Chadwick, una lúgubre y muy original saga sobre un borobre de opiedra que intentaba comprenderse a sí mismo y, de paso, a la sociedad en general. *Concrete* empezó a publicarse en 1986 y un año dcapués Dark Horse lanzó su primer título de terror basado en un personaje licenciado, *Godzilla*.

«Empezamos con un número especial en el que Godzilla despertaba debajo del volcán –recuerda Richardson–. Intentamos que resultara divertido, pero también usamos elementos bastante serios, y después hicimos una serie de seis números adaptando el *Godzilla* de 1985. Reescribí el guión con Randy y usamos una edición original japonesa.»

Dark Horse también publicó adaptaciones al cómic de *Big* (idem) y

Ilustración: Dan Dorman

Ilustración: John Taylor

El viejo cubil está algo revuelto en Aliens: Tribes.

«Volveré» una y otra vez gracias a la serie de Dark Horse.

### «PRIMAL»: LOS TERRORES PRIMIGENIOS DE BARKER

Dark Horse Comics acaba de fichar a un novato para que escriba los guiones de Primal, una de sus nuevas series, y quizás hayan oído hablar de él. El novato se llama Clive Barker, y parece estar entusiasmado con su primera incursión en las tierras de la tetracromía.

«La maravillosa del cómic es que el lector puede disfrutar de todo lo que el dibujante sea capaz de meter en la página –dice Barker– No es como en el cine, donde siempre vives bajo la amenaza del reloj que hace tic-tac y dice: "Este plano es imposible" o, peor aún, sometido al contable que dice: "Como se te ocurra gastar otro dólar voy a estallar." En el cómic los efectos especiales son baratos, y como consecuencia la dosis de imaginación que puedes aportarles queda muy expandida.

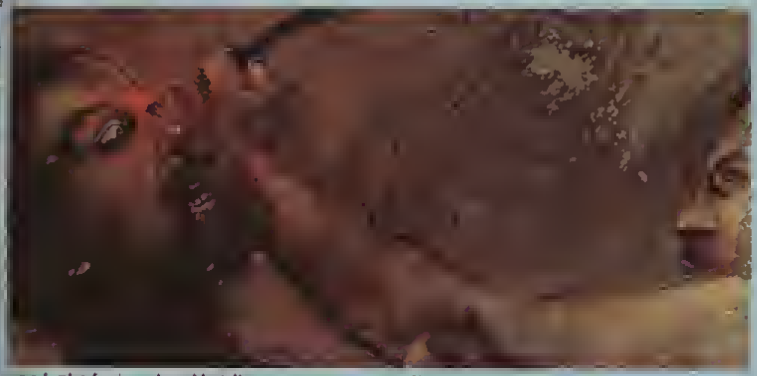
La maravillosamente fecunda imaginación de Barker ya había proporcionado material a los cómics en varias ocasiones, pero nunca ha escrito directamente para una serie. En Primal Barker colaborará con Dan G. Chichester y Erik Saltzgaber, dos guionistas de la serie Hellraiser de Marvel/Epic, y el dibujante es John Van Fleet, otro graduado de la serie.

«Por aquel entonces Marvel aún era propiedad de New World –explica Chichester– Eric era un gran fan de los cómics, y sabía que Clive tenía ganas de hacer algo en ese campo. También sabía que Archie Goodwin (el director de Epic) y yo estábamos muy interesados en el terror. Pusimos en marcha la antología inicial de Hellraiser, desarrollada a partir de conceptos que Clive usó en las películas, y después

***«Un alien es tan listo como un perro muy espabilado..., un perro con muy malas pulgas, claro.» —Mark Verheiden, guionista***

*The Abyss (Abyss, el secreto)*, pero el primer gran éxito de la firma llegó con *Depredador* y sirvió para que Richardson se diera cuenta de cuáles eran las películas que realmente interesaban a los lectores de cómics. La serie del *Depredador* fue seguida por otra basada en *Aliens* y luego llegó la secuela de *Terminator*. Cuando Dark Horse emparejó a esas criaturas tan populares en *Aliens vs. Predator* el éxito sorprendió incluso a la misma empresa y las ventas superaron a las de cualquier otro cómic del mes de julio de 1990 con la única excepción del primer número del nuevo *Spider-Man* de la Marvel.

Desde entonces Dark Horse ha adaptado y lanzado al mercado *The Thing (From Another World)* en una primera serie de cuatro números con guión de Chuck Pfarrer, coguionista



El pincel de John Van Fleet se encarga de proporcionar su dosis de horrores a Primal, de Barker.

egó el cómic sobre Nightbreed.
Una de las grandes virtudes de Clive es que participa al máximo en todos los proyectos que emprende. Se interesa por el aspecto que va a tener el cómic por cómo serán las historias. Cuando me marché de Epic y decidí ir por libre Clive estaba terminando la postproducción de Nightbreed (Razas de noche). Clive me telefoneó para preguntarme si Erik y yo estaríamos dispuestos a hablar con él sobre una idea bastante loca a la que llevaba algún tiempo dando vueltas en la cabeza», dice Chichester, y se ríe. Chichester abandonó su madriguera de Brooklyn la Navidad del año 1989 y se hacía el oeste para reunirse con Barker y Saltzgaber en Los Angeles, donde Barker les expuso el germen de lo que acabaría convirtiéndose en el núcleo de Primal. «La idea –sigue diciendo Chichester– se basa en que el miedo es algo consciente y vivo... en realidad el miedo es una raza de criaturas llamadas Hendidos. Clive tuvo la idea de un investigador metida en una habitación con unas huesas antiguas que intentaba descubrir la clave de algo aislándose de cuanto le rodea, y un insecto entraba en la habitación... más o menos como en The Fly (La mosca), pero con algunas diferencias –Chichester vuelve a reír– El tipo mata al insecto intruso y abre la puerta a una revelación sobre los Hendidos.» Ese fue el punto de partida que el trío utilizó para crear la historia del científico Anthony Ferrel, el héroe T J Cyrus y su chica, Faye Beland, quien cae en poder de los Hendidos en el primer número de la serie. Barker también dibujó bastantes esbozos de los Hendidos para que Van Fleet pudiera trabajar sobre ellos, y el proceso de creación hizo que los fax, modems y teléfonos funcionaran a toda velocidad y acabaran echando humo. Primal empieza con un número de 64 páginas que apareció en marzo, y después vendrá una serie de cuatro números que utilizará el mismo ambiente y a los mismos personajes.
«Los Hendidos llegan a una especie de Williamsburg colonial, adoptan la apariencia de un guía y empiezan a utilizar el ambiente del lugar para sacar a la superficie todas las fobias de los visitantes», explica Chichester.
¿Cómo, que les parece una gran idea para una película? Pueden apostar a que lo es, y Barker y sus colaboradores también son conscientes de las posibilidades cinematográficas de la historia.
«Me di cuenta de que las tres compartíamos ideas básicas sobre el cómic y el terror cinematográfico –opina Barker–, la cual significaba que en principio deberíamos ser capaces de trasladar este proyecto de las páginas del cómic a la pantalla sin demasiadas dificultades... y eso es lo que estamos haciendo ahora. Hemos llegado a un acuerdo con Miramax y Primal no tardará en ser una de sus nuevos proyectos.» Eso no quiere decir que Barker considere que el cómic es un mero ejercicio de preacondicionamiento para la pantalla grande. «De hecho –afirma–, las satisfacciones que puedes obtener de un cómic son muy distintas a las satisfacciones que obtienes de una película. No puedo soportar a las personas –normalmente mal informadas–, que van por ahí diciendo que el cómic es un pariente pobre del cine. Eso es una estupidez... Hemos hecho cosas soberbias con Primal, y también hemos ampliado los límites de lo que se considera buen o mal gusto. Podemos prometer que nuestros lectores disfrutarán con una creación dotada de una gama de poderes, habilidades y posibilidades que no habían visto antes.»

*—John Wooley*

de la película *Darkman* (idem). (Pfarrer también está escribiendo el guión de una serie de terror original titulada *Virus* que se publicará en octubre.) Los próximos proyectos incluyen otra serie sobre *Godzilla*, *Army of Darkness*, *Robocop*, *RoboCop vs. Terminator* –con guión de Frank Miller y dibujos de Walt Simonson, dos pesos superpesados del cómic–, y *Pumpkinhead*, con guión de Mark Patrick Carducci y Gary Gerani, que también escribieron el guión de la película *(Pacto de sangre)*. Otros proyectos relacionados con el cine en preparación incluyen «un álbum de historias gráficas» titulado *Aliens: Tribes* con guión de Steve Bisette –colaborador de GOREZONE–, y dibujos de Dave Dorman; *Predator: Invasion from the Fourth Dimension*, donde se utiliza un proceso que Stradley llama «ilustración oculta» y modelos de resina para montar de los personajes de *Aliens, el regreso* y *Depredador*.

Ilustración: Dan Barry

Depredador imita el ejemplo de Terminator y decide emprender sus propios viajecitos por el tiempo.

Hasta el momento los Aliens, Depredador y Terminator han producido una docena de series limitadas distintas, y hay más en camino. Dark Horse suele publicar estos títulos en grupos de cuatro, lo cual significa que cada aventura independiente termina alrededor de las 96 páginas. La portada de estas series suele mostrar el nombre del personaje que les da título seguido por el nombre de la serie en particular, como en la reciente *Terminator: The Enemy Within* o *Aliens: Genocide*. Con una sola excepción, todas son historias origina-

Ilustración: Copyright Dark Horse/20th Century Fox

Ilustración: Dan Dorman

**Esta impresionante ilustración de Dave Dorman hace que la Reina vuelva a la vida en Aliens: Tribes.**

mitándose a hacer simples adaptaciones, y el que se nos permitiera ser inventivos e imaginar situaciones nuevas como ocurre con los personajes de las series *Aliens* y *Predator*.»

La excepción a la que nos referíamos es *Aliens: Newt's Tale*, una serie de próxima aparición que Stradley define como «una especie de adaptación de *Aliens, el regreso* contada desde el punto de vista de Newt. El principio cuenta muchas cosas que no sabíamos sobre Newt y su familia, el momento en que los colonos descubren la gran nave alienígena y lo que ocurrió antes de que los marines llegaran allí.»

Pero el que la historia esté contada desde el punto de vista de Newt no significa que vayan a ver una recreación a lápiz-y-tinta de Carrie Henn, que interpretó al personaje en la película, y tampoco se encontrarán con los ya familiares rostros de Sigourney Weaver, Michael Biehn o Arnold Schwarzenegger.

«Hay muchas razones por las que es aconsejable no convertir al actor en personaje de historieta conservando el parecido físico –explica Stradley–. Algunos actores se reservan el derecho de veto, y el proceso de aprobación puede llegar a ser tan largo que cuando se llegara a una decisión todo el mundo se habría olvidado de la película. Lo que hacemos es mantenernos fieles al aspecto general.»

Dark Horse también intenta adaptarse a la atmósfera de las películas, lo cual incluye el contenido de sangre y violencia.

«Si la película con la que estamos trabajando fue calificada R no nos

***«No usamos ningún sistema de calificación, pero lo normal es que quien lea el cómic vea lo mismo que había en la pantalla.»***

**El Crusado de la Capa se enfrenta al invasor del espacio en Batman Versus Predator.**

les que utilizan personajes y conceptos de las películas.

«Todos queríamos encontrar nuevos enfoques e ideas que brotaran de las películas –observa Mark Verheiden, uno de los guionistas más veteranos de Dark Horse–. Lo que más me atrajo fue el que no estuvieran li-

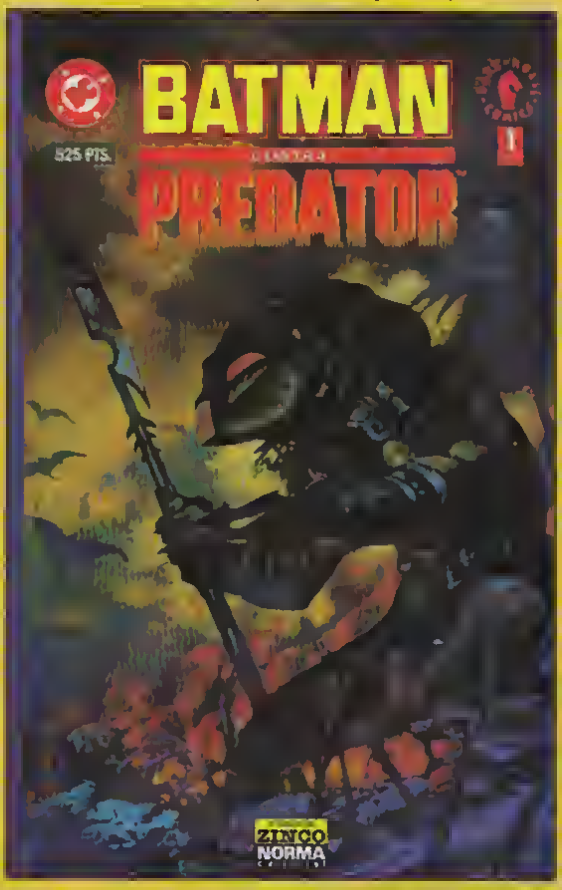
preocupa en lo más mínimo que el cómic salga más o menos R –afirma Stradley–. No usamos ningún sistema de calificación, pero lo normal es que quien lea el cómic vea lo mismo que había en la pantalla.» «Adoptar el tono de la película no quiere decir que llevemos las cosas igual de lejos que en ella –añade Richardson–, pero creemos que debemos conservar todo lo que la hacía atractiva e interesan-

le.» En el caso de Verheiden, que está escribiendo nuevas aventuras para más de un personaje tomado del cine, la tarea de mantenerse fiel a la atmósfera de las películas se vuelve mucho más fácil si explora las diferencias existentes entre los personajes originales. «Creo que el Depredador es más inteligente que los aliens. La analogía que siempre utilizo es la de que un alien es tan listo como un perro muy espabilado..., un perro con muy malas pulgas, claro –añade riendo–. Un alien puede tener la idea de arrastrarse por un conducto de ventilación, igual que podría tenerla un perro listo, pero un alien sería incapaz de hacer un puente en el encendido para robarte el coche y el Depredador sí podría hacerlo. Aparte de eso, siempre he pensado que las series del Depredador están más orientadas hacia la acción y son más del estilo «pasemos un buen rato". Las series sobre los aliens... bueno, siempre he pensado que deben ser mucho más terroríficas. La primera película del Depredador tenía bastantes elementos terroríficos, pero nunca olvidaba el eje básico de la acción y la aventura. Las películas de los aliens están claramente dentro del terror, por lo que me he limitado a seguir lo que creía eran las indicaciones dadas por las películas y *Aliens* es mucho más oscura que las otras series.»

Las pistas a seguir no estaban tan claras para John Arcudi, otro guionista de Dark Horse que ha aplicado su talento a los tres grandes de la firma –*Aliens*, *Predator* y *Terminator*–, y está trabajando en *Thing* y *RoboCop*, dos series de próxima aparición.

«*Alien, el octavo pasajero* era realmente muy oscura y lúgubre, y apenas veías al monstruo. El ambiente era una mezcla entre paranoia y claustrofobia –opina el guionista–. *Aliens, el regreso* sólo conservaba el tipo de iluminación. Había mucha acción, muchas explosiones..., el tipo de acción en que todo te salta a la cara. No estoy muy seguro de que las películas de la serie me indicaran las coordenadas a seguir. «Pero en el caso de *Terminator* no había ninguna duda posible. Hice el primer *Terminator* de Dark Horse y opté por la acción sin tregua y el mata-mata-mata, sobre todo en el primer número, y la primera película era exactamente así. La primera película es soberbia e hice cuanto pude para ponerme a su altura.»

Trabajar con licencias de adaptación exije que todos los cómics sean aprobados por la productora o por la entidad que representa a la película y concede la licencia. Tanto Arcudi como Verheiden nos revelan que sus visiones de violencia siempre han logrado salir intactas, aunque de vez en cuando se les ha pedido que aligeraran otros elementos. «Casi siempre eran problemas de lenguaje –recuerda Arcudi–. En el segundo o tercer número de *The Terminator* llamé a alguien "culo seboso", la entidad que controlaba la licencia lo vetó y al final la cosa quedó en "gordo". Pero dos o tres páginas más adelante me encontré nada menos que con un "gilipollas" y me dije: «Eh, eh, un momento...» *[Se ríe.]* Aún no he conseguido entenderlo.» «En la primera serie de *Aliens* había una viñeta con una mujer muy embarazada y el artista la había dibujado con una camiseta ceñida al estómago –recuerda Verheiden–. No resultaba nada obsceno, entiéndame, pero se le veía el estómago, y recuerdo que el tipo de la Fox que se encargaba de aprobar los cómics insistió en que la camiseta debía taparle todo el estómago sin que se le viera nada. Teniendo en cuenta que hablamos de un cómic sobre monstruos que destripan a la gente..., la verdad, me pareció un poquito raro –añade riendo–. Esas cosas ocurren muy de vez en cuando, porque en general la Fox siempre nos ha ayudado en todo lo posible y no recuerdo que hayan puesto muchas pegas a nada de cuanto he hecho.»



**Portada del primer volumen de la serie *Batman contra Predator*, publicada en España por Ediciones Zinco y Norma Comics.**

La Fox y el resto de propietarios de las licencias no sólo no ponen objeciones a cómo Dark Horse trata sus personajes, sino que parecen bastante satisfechos con la firma. De hecho en un principio las licencias de dos de los personajes con que trabaja actualmente Dark Horse –Terminator y RoboCop–, habían sido adjudicadas a otras firmas, pero las productoras cambiaron de parecer y decidieron confiárselos a Dark Horse.

«Siempre nos hemos guiado por la regla de que debemos encontrar a gente que se interese por el proyecto en cuestión, y es una regla que aplicamos no sólo a las series de personajes con licencia sino a todo lo que hacemos –afirma Stradley–. No nos limitamos a decir "Eh, tenemos la licencia para usar un personaje. ¿Quién está disponible? Venga, a trabajar..."

Y aparte de eso nuestras series de personajes con licencia siempre son extrapolaciones de cosas que ocurren en las películas, pero suelen ser mucho más fieles al espíritu de éstas que las adaptaciones o continuaciones hechas por otras firmas. «Fíjese en RoboCop, por ejemplo... Siempre hemos estado convencidos de que es un personaje muy especial. El universo de la ciencia ficción está lleno de robots y androides, pero RoboCop es único y no necesita pelearse con robots-dinosaurio en cada número.

# AHORA ESTAS JUGANDO

***La última oleada de videojuegos caseros orientados hacia el terror le permitirá explorar los nuevos mundos del miedo o enfrentarse a sus demonios favoritos.***

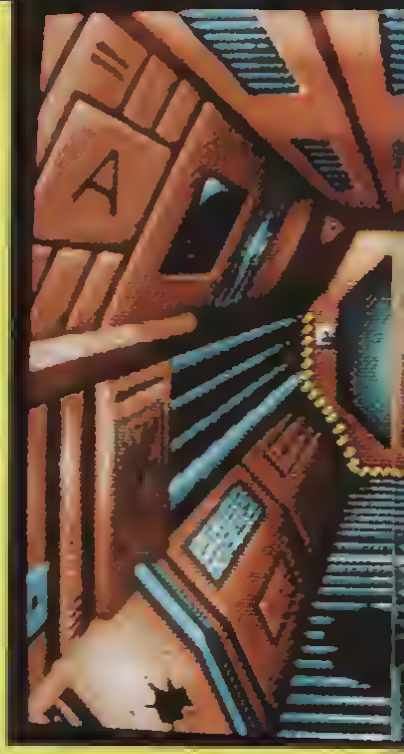
**Por RUSS CECCOLA**

Las películas de terror siempre han existido en un limbo alejado del grueso de la producción comercial, y los juegos de video y de ordenador del género también han sido los chicos malos de la industria de los juegos. Hace tan solo uno o dos años los juegos de terror escaseaban, pero gracias en parte a los buenos resultados de taquilla obtenidos por algunas películas recientes hay una pequeña avalancha de diversiones en juegos de video y ordenador disponibles para los aficionados a pasar miedo. Echemos un vistazo a lo que ronda por ahí fuera...

## TITULOS CLASICOS

El comienzo de la década de los 80 fue una época oscura para los entusiastas de los juegos de video y ordenador, un período de lo más deprimente desprovisto de títulos merecedores de atención. Incluso antes de que el *Donkey Kong* de la Nintendo introdujera a Mario en el mundo de los salones de videojuegos el Atari 2600 era el sistema casero por antonomasia. *Haunted House* fue su único cartucho de cierto éxito relacionado con el género. Los demás no funcionaron bien, e incluso títulos basados en grandes éxitos como *Halloween (La noche de Halloween)* o *The Texas Chainsaw Massacre (La matanza de Texas)* duraron muy poco en el mercado.

Por suerte la década de los 80 se cerró con la primera oleada de juegos de alta calidad basados en el terror. Dado lo visual que es el género, resulta particularmente irónico que con una sola excepción todos fueran juegos de texto para ordenador: el jugador tenía que confiar en su imaginación para que se encargara de proporcionarle los gráficos. *The Mist*, de Mindscape (IBM & Apple) era una aterradora adaptación de la novela corta de Stephen King (*La niebla*. Ed. Grijalbo) con la huida como el objetivo básico del juego. Infocom, líder en el campo de las aventuras textuales, lanzó al mercado *Moonmist* y *The Lurking Horror*, dos juegos sorprendentes y con mucha atmósfera disponibles para la mayoría de sistemas de ordenadores. *Moonmist* se desarrollaba en un castillo encantado y los jugadores de *Lurking Horror* tenían que enfrentarse a horrores del estilo Lovecraft/King en un campus universitario de Nueva Inglaterra. *Aliens*, de Activision (Apple, IBM, C64/128), fue el primer juego de ordenador que dio vida a las escenas más emocionantes de una película. *Aliens* fue diseñado por Steve Cartwright, un veterano creador de juegos.



**Los videojuegos de Elvira suelen ser más divertidos que las películas que presenta.**

# CON EL TERROR

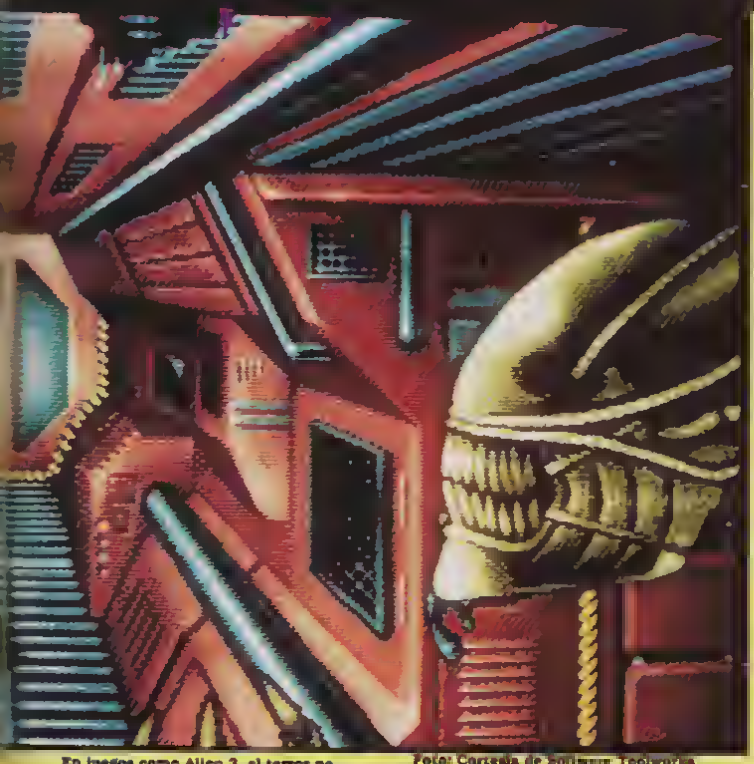


Foto: Cortesía de Arena Entertainment

En juegos como Alien 3 el terror no termina cuando sales del cine.

Foto: Cortesía de Software Toolworks

y permitía que el jugador experimentara las secuencias principales de la película.

Su dudoso historial hizo que los juegos de terror no empezaran a despegar hasta 1987. Ver sus películas favoritas adaptadas a los sistemas caseros era una cosa, pero los fans del género también anhelaban algo de variedad. El fracaso de varios juegos mediocres inspirados en películas obligó a los diseñadores a crear sus propias pesadillas y a darles vida computerizada

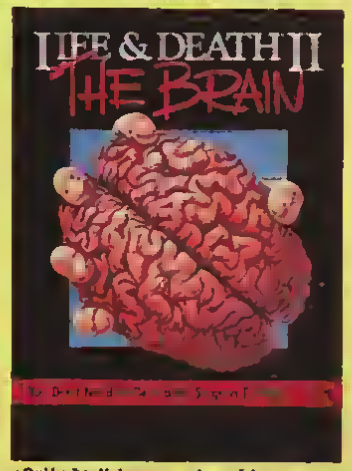
## JUEGOS DE ACCION Y DE SALONES

La mayoría de títulos del género entran en esta categoría, incluidos los productos con licencia. Estos juegos permiten que los jugadores tomen parte en alguna clase de actividad sangrienta envolviéndolos en gráficos y efectos especiales de sonido que sirven para dar color y sabor al argumento básico, normalmente no muy inspirado.

*Splatterhouse* , de la NEC (TurboGrafx-16) es el mejor juego de salón de cualquier sistema. El jugador controla un personaje sospechosamente parecido a Jason que liquida criaturas malignas usando tablones y otras armas. *Splatterhouse* es acción y sangre al máximo. *Sword of Sodan* , de Electronic Arts (Genesis). *StormLord* , de RazorSoft (Genesis) y *Super Ghouls'N Ghosts* , de Capcom (Super Nintendo) permiten que los jugadores controlen a valerosos guerreros cuyo objetivo es eliminar una amplia gama de monstruos y oponentes humanos. *Sodan* puede presumir de tener los mejores personajes, pero los gráficos de los tres juegos son excelentes.

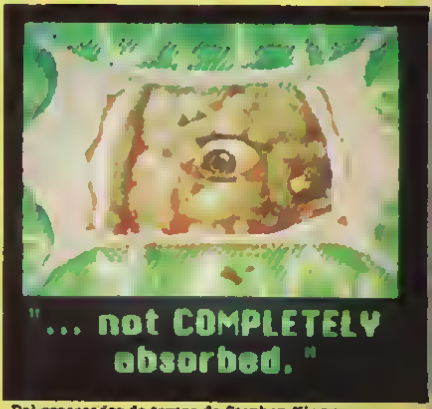
La serie *CastleVania* de Konami (Game Boy, Nintendo y Super Nintendo) permite que el jugador se convierta en Simon Belmont, feroz enemigo nada menos que del Conde Drácula. El juego es muy fluido y la variedad de ambientes y monstruos consigue mantener el interés. *CastleVania IV* (Super Nintendo) es el mejor de la serie: los ambientes son impresionantes y la música es muy superior a la del resto de títulos

*Fester's Quest* , de Sunsoft (Nintendo) consiguió llegar al mercado varios años antes que *La familia Addams* y pone al alcance de Fester un mundo mucho más grande permitiendo que lo explore de su extraña forma habitual. Otro título de Sunsoft, el juego de salón *Blaster Master*




¿Quién ha dicho que no hace falta tener cerebro para disfrutar de los videojuegos?

Foto: Cortesía de Capstone Entertainment




Del procesador de textos de Stephen King a la página impresa y la pantalla.... parece que La mitad oscura por fin ha encontrado su hogar definitivo.

soft, el juego de salón *Blaster Master* (Nintendo), cuenta con varios monstruos de distintos tamaños. Son difíciles de vencer, pero... oh, la satisfacción que sientes cuando lo has conseguido no tiene precio. *DeCap Attack*, de Sega (Genesis) sólo tiene unos meses de edad y cuenta la odisea de Cbuck D. Head, un pobre desgraciado que anda a la búsqueda de las diversas partes de su cuerpo. El método básico de defensa que emplea es arrojar su cabeza a los enemigos. ¡Muy divertido!

## JUEGOS DE ROL Y AVENTURAS

Su misma naturaleza hace que los juegos incluidos en esta categoría proporcionen mayor profundidad, más desafíos y una historia más sólida que cualquiera de los juegos de salón. *Project: Firestart*, de

**La frase «Comer en el trabajo» adquiere un significado nuevo y mucho más horrendo en Life & Death II**

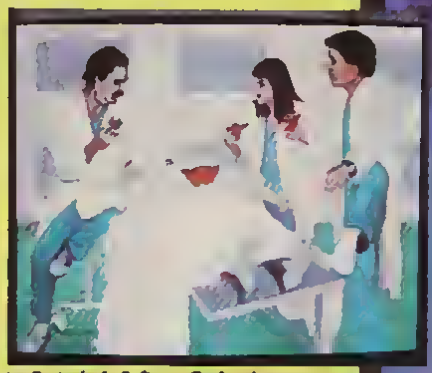


Foto: Cortesía de Software Toolworks

**Los movimientos son pochá-pochá, pero los gráficos de Escape from Hell son estupendos.**

Foto: Cortesía de Electronic Arts

la Dynamix (C64/128, IBM) ya es un veterano pero sigue estando muy bien, y permite que el participante se mueva por una nave espacial repleta de monstruos extraterrestres que recuerdan un poco a los aliens. Las excelentes escenas de muerte y los continuos sustos del juego lo hacen muy recomendable. *Escape from Hell*, de Electronic Arts (IBM) y *Don't Go Alone*, de Accolade (IBM) son juegos bastante decentes que llevan a los jugadores a escenarios interesantes, el infierno en el primero y una casa encantada en el segundo. Lástima que los decorados sean muy superiores a la historia o al juego en sí...

*The Uninvited*, de Kemco-Seika, y *Shadowgate*, de Nintendo, añaden los fantasmas a los monstruos en una casa que parece estar deshabitada y un castillo tenebroso respectivamente. Los jugadores utilizan una interface basada en imágenes (el mismo formato que hizo tan populares a estos juegos en los ordenadores domésticos) para investigar esos edificios repletos de telarañas. Los dos juegos ofrecen montones de sustos y escalofríos.

*It Came from the Desert*, de Cinemaware (IBM, Amiga, TG-16 CD versión juego de NEC) es una especie de vuelta a los años 50 y tiene el mérito de ser la primera aventura gráfica que se desarrolla más como una película que como un juego. Hay montones de efectos especiales casi cinematográficos, y ganar exige enfrentarse a montones de hormigas gigantes.

*Elvira, Mistress of the Dark*, de Accolade (IBM, Amiga) y *Elvira II: The Jaws of Cerberus* (IBM) utilizan a nuestra presentadora de terrores favorita para atraer a los jugadores en potencia a juegos que casi nunca tienen nada que ver con Elvira. *Mistress* cuenta con el mejor castillo visto hasta el momento, y desafía al jugador a que lo explore y venza a sus diabólicos moradores. Los dos juegos cuentan con efectos especiales visuales y auditivos de primera categoría.

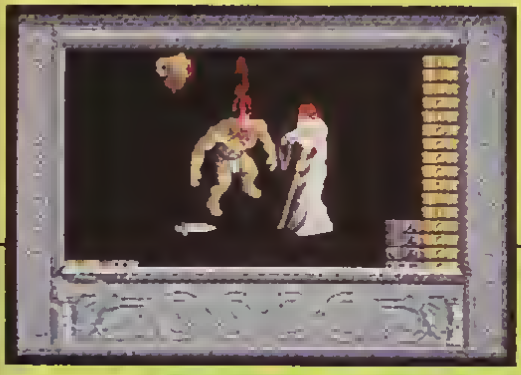
***El fracaso de varios juegos mediocres inspirados en películas obligó a los diseñadores a crear sus propias pesadillas.***

*The Immortal*, de Electronic Arts (Genesis, Nintendo, IBM, Amiga) es el mejor juego del género. Combina la exploración de mazmorras, una animación muy realista, monstruos soberbios, muertes de lo más horrendo y el resolver acertijos en una emocionante búsqueda del hechicero desaparecido. El éxito de *The Immortal* le permitió acceder a múlti-

Foto: Cortesía de Virgin Games

**Guest utilizan la tecnología más nueva para ofrecernos espíritus de la más antigua.**

Foto: Cortesía de Electronic Arts



**Si existiera una junta de calificación para videojuegos The Immortal podría tener serios problemas con ella.**

## LOS CINCO MEJORES JUEGOS

Bueno, chicos, así que acabáis de comprarnos un Nintendo o cualquier otro sistema para vuestro cumpleaños... Ha llegado el momento de empezar con la colección de juego, pero por desgracia algunos son carísimos y no cabe duda de que la gama de juegos dedicados al terror y la sangre ofrece mucho donde escoger; así que antes de que malgastéis esos billetes tan duramente ganados o de que perdáis una tarde aburriéndoos con algún bodrio os aconsejo que busquéis estas cinco joyas.

1. *The Immortal*: Soberbias escenas de muerte. Mucha sangre, montones de monstruos y grandes dosis de oscuridad y pasadizos que serpentean por el interior de unas mazmorras de lo más aterrador.

2. *Splatterhouse*: El nombre solo (*La casa del degüello*) ya merece un premio. El mejor festín de sangre y violencia disponible.

3. *It Came from the Desert*: Las distintas partes del juego se combinan hasta formar una «película». Aterrador y muy entretenido.

4. *Elvira* y *Elvira II*: Juegos muy enredados que mantendrán ocupados a los jugadores durante semanas. Montones de criaturas, gráficos digitalizados y bastantes muertes. Entorno y efectos especiales excelentes.

5. Serie *Castlevania*: Ambientes interesantes y enloquecidos dentro de los límites de una historia repleta de acción. Difícil de jugar, original y muy divertido.

—**Russ Ceccola**

ples formatos y cuanto más pronto aparezca la secuela mejor. ¡Cuando se trata de recorrer mazmorras, *The Immortal* es imbatible!

## JUEGOS CON LICENCIA

Los juegos inspirados en libros, películas y series televisivas son los más numerosos y los que gozan de más publicidad. Menuda sorpresa, ¿no? La mayoría adoptan la forma de un juego de acción con raras incursiones en otros territorios. La diversión que proporcionan casi siempre viene de las referencias a sus fuentes, y del ver a tus personajes favoritos y las escenas y las historias con las que estás familiarizado teniendo lugar en la pequeña pantalla.

Acclaim/LNJ ha prosperado gracias a esta clase de juegos. *Jaws* (Nintendo) ofrece un enfoque interesante al problema de ese tiburón repleto de dientes, y el resultado es un juego mucho más entretenido de lo que uno esperaba. *Friday the 13th* (Nintendo) enfrenta al jugador contra Jason, el rey de la matanza en serie. Si quieres sacarle el máximo provecho posible, utiliza el Galoob's Game Genie Game Enhancer, un aparatito que te permite hacer un montón de trampas de lo más ingeniosas.

*A Nightmare on Elm Street* es bastante bueno, y revela a Freddy el maniaco de los sueños en toda una variedad de formas. *Beetlejuice* (Nintendo, Game Boy) es la gran oferta de Acclaim/LNJ. Los dos juegos utilizan recursos tomados del cine y de los dibujos animados, y ambos saben animar la acción con trucos muy astutos. En el momento actual los juegos más populares de esta categoría son un trío de videojuegos *Terminator 2* para Game Boy, Nintendo y Super Nintendo: cada juego *T2* es distinto, suponemos que para animarte a que los compres todos. La versión Super Nintendo es la mejor, aunque las tres ofrecen montones de acción, armas, explosiones y efectos especiales.

Ocean metió las manos en el charco de las licencias con *The Addams Family* (Game Boy y Nintendo), *Darkman* (Nintendo, Amiga) y *Nightbreed* (C64/128, Amiga e IBM). Los tres permiten que el jugador interaccione con escenas de la película y conservan intactos todos los elementos de acción y las emociones cinematográficas. *Darkman* ha sabido retener el enfoque estilo cómic de la película y su estilo «todo vale», y es el mejor de los tres.

*The Terminator*, de Bethesda Softworks (IBM) permite que el jugador se convierta en Arnold Schwarzenegger o en Michael Biehn y se

mueva dentro de una gigantesca representación tridimensional de Los Angeles. Al igual que en la primera película, el objetivo es asesinar o proteger a Sarah Connor. *The Addams Family*, de NEC (TG-16, juego CD) contiene muchas escenas digitalizadas de la película, así como unos efectos especiales de sonido excelentes y música, con el tema completo de la serie televisiva incluido en los títulos de crédito. *Ghostbusters II*, de Activision (C64/128 y Amiga) y *Predator* (C64/128 e IBM) siguen los argumentos de las películas, pero utilizan una variedad de secuencias para eliminar la monotonía que acaban creando sus competidores. *Ghostbusters*, de Sega (Genesis) y *Predator 2*, de Konami (IBM, C64/128 y Amiga) toman un elemento en particular de cada película y van construyendo la acción sobre él: *Ghostbusters* se concentra en atrapar a los espíritus burlonca y *Predator 2* es un rápido y violento recorrido estilo montaña rusa que pasea al jugador por varias escenas de la película.

Las dos versiones de *Gremlins 2*, de Sunsoft (Game Boy y Nintendo) han sabido capturar el espíritu alocado de la secuela así como la malicia traviesa de los muchos tipos de gremlins creados en el laboratorio..., ¡hasta sale el Gremlin Araña! Y hablando de criaturas con muchas patas, *Arachnophobia*, de Walt Disney (IBM), ca mucho más fiel a la promesa de «sustos y comedia» que la algo despistada película que ha inspirado el juego. El objetivo es perseguir a las arañas hasta Sudamérica y enfrentarse al temible Big Bob.

## MISCELANEA DE JUEGOS

Ninguno de los títulos incluidos en esta categoría ca terror puro, pero cada juego posee elementos que los fans del género sabrán apreciar. *Police Quest 3: The Kindred*, de Sierra On-Line (IBM) es un thriller policíaco donde el sargento Sonny Bonds persigue a un asesino psicópata. El juego reserva muchas sorpresas, así como un par de cadáveres bastante horrendos. *Grave Yardage*, de Activision (C64/128 e IBM) ofrece un partido de fútbol con monstruos y un ojo gigante como balón, y consigue anotarse unos cuantos tantos pese a lo extraño de su premisa inicial. *Devil's Crush* y *Alien Crush*, de la NEC y ambos para TG-16, se alzan con el honor de ser los mejores juegos tipo «millón» para cualquier sistema porque no sólo capturan la acción y lo que se siente jugando a una auténtica máquina del millón, sino también porque muestran campos de juego repletos de horrores, objetivos y niveles. *Devil's Crush* tiene un tema de terror, y *Alien Crush* sirve su amplia gama de cosas horribles mediante un enfoque de ciencia ficción. Para los amantes de la sangre Software Toolworks ofrece *Life & Death* y *Life & Death II: The Brain*, ambos para ordenadores IBM, dos juegos en los que puedes ocupar el lugar del cirujano y moverte por la sala de operaciones. El primero cuenta con una gran cantidad de cirugía general, y *L & D II*, algo más difícil, se concentra en –sorpresa–, el cerebro humano. Unas cuantas escuelas de medicina han empezado a utilizar estos juegos como suplementos de sus cursos, lo cual dice mucho en favor del «realismo» de ambos.

## PROXIMOS ESTRENOS

Los juegos de terror actuales son satisfactorios, pero el futuro promete títulos más impactantes y muy superiores tecnológicamente hablando. El CD-ROM se ha convertido en una realidad para los PC y los sistemas de juegos Turbo-Grafx-16 –y es probable que no tarde en serlo para las consolas Genesis y Super Nintendo–, y el CD permite añadir montones de gráficos, efectos especiales de sonido, música y animación prácticamente sin ninguna limitación de espacio. Dejando aparte los CD, muchos propietarios de PC catán mejorando su *hardware* mediante los gráficos VGA y la compra de tarjetas de sonido. Los juegos de aparición inminente que utilizan esas combinaciones de técnicas son increíbles, tal y como era de esperar. *Ultima VII. The Black Gate*, de Origin (IBM), lleva al jugador a un mundo en el que los personajes malignos son la norma y que no se parece en nada a los ambientes de otros juegos de la serie *Ultima*. *Ultima VII* ofrece una nueva interfaz y un culto extraño desempeña un papel muy importante en la acción. *Alien 3*, de Arena Entertainment (Genesis) y *The Terminator*, de Virgin Games (Genesis), utilizan gráficos mejorados para representar las películas respectivas. *Alien 3* es particularmente sangriento, con cuerpos colgados de las vigas sirviendo de morada a los aliens «revientapechos». Roberta Williams, diseñadora de la serie *King's Quest*, está a punto de presentar dos juegos que dejarán patidifusos a quienca esperen encontrarse con sus diseños habitualca. *Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra* (IBM) ca un juego de misterio en el que las víctimas son brutalmente asesinadas durante una fiesta que se celebra en el museo local, y las escenas de los crímenes resultan especialmente inventivas. El otro juego de Williams debería ser uno de los grandes éxitos del año 1993. La primera entrega de la serie *Scary Tales* de Sierra On-Line aún no tiene título y envía a un joven abogado a pasar un fin de semana en una cabaña aislada: la historia tiene un caitlo muy Stepben King, con pueblecito habitado por gente extraña incluido. Nos han contado que este juego adoptará un tono más serio y confiará menos en la sangre.

***"Los jugadores amantes de la sangre y los crímenes descritos con toda claridad, no tendrán problemas para hallar juegos que les diviertan".***

La película aún no ha llegado a los cines, pero *The Dark Half*, de Capstone (IBM), ya se dispone a aduefiarse de las consolas caseras. Los diseñadores trabajaron directamente sobre el guión de George Romero con el objetivo de conseguir un juego que siga de cerca el argumento de King de forma interactiva, y los gráficos parecen ser soberbios.

El título que realmente marcará la pauta del futuro del juego casero de tema terrorífico ca *Guest*, de Virgin Games (Super VGA IBM o IBM con CD-ROM). El juego transcurre durante un fin de semana en una casa encantada y contiene los gráficos por ordenador más atractivos que se han visto hasta el momento. Fantasmas transparentes revolotean por la pantalla mientras la música y los efectos especiales de sonido colaboran creando una atmósfera capaz de hacer que el juego cobre vida si se practica en una habitación a oscuras. Los avances en el *hardware* se suceden unos a otros casi cada día de la semana, y la mayoría de los juegos futuros estarán a este mismo nivel: serán de un realismo casi cinematográfico y conseguirán poner la piel de gallina al jugador más endurecido. La industria ha recorrido un camino muy largo desde los tiempos de *Haunted House*. La cosecha actual y los títulos a punto de aparecer catablecen con toda claridad la ruta a seguir. Los jugadores amantes de la sangre y los crímenes descritos con toda claridad no tendrán problemas para hallar juegos que les diviertan, como tampoco los tendrán quienes prefieran el suspense. ¡En lo que respecta a los juegos caseros, el terror no puede catar más vivo!

Hickox parece ser consciente de que hará falta algo más que una iglesia para detener a Pinhead.

Los efectos de este cenobita parecen realmente fue—

# DERECHOS AL INFIERNO

***El director Anthony Hickox abandona la mezcla de terror y comedia de sus películas anteriores para hacer un Hellraiser III mortalmente serio.***

**Por PHILIP NUTMAN**

«Y que los cenobitas estén preparados dentro de una hora o dos como mucho –le ordena el director Anthony Hickox a un ayudante mientras va hacia los remolques de los actores–. Deberíamos rodar algún metraje de ellos antes de almorzar.»

El segundo ayudante de dirección asiente con la cabeza y se dirige hacia el lugar donde se rodará la escena, un solar fangoso con un edificio a medio construir en pleno corazón del campus de la Universidad Wake Forest a unos cuantos kilómetros de distancia de Winston-Salem, Carolina del Norte.

El plan de rodaje de *Hellraiser III: Hell on Earth* ya ha llegado a su fase central y el joven Hickox parece bastante animado y de buen humor mientras se dirige hacia el relativo calor que ofrece el remolque del guionista Peter Atkins. Las escenas nocturnas como la que va a rodarse pueden ser realmente agotadoras, sobre todo en exteriores. Doug «Pinhead» Bradley tiene que pasar un mínimo de tres horas en el sillón del maquillador y Ken Carpenter –quien carga con la doble responsabilidad de interpretar a Doc y al cenobita recién incorporado a la pandilla. Cabeza de

Sólo hay una cosa que el Papa del Infierno está dispuesto a conceder a quienes le suplican, y no es precisamente la absolución.

Sólo Pinhead podría poner semejante cara de éxtasis al descubrir que Hellraiser III le ofrece la ocasión de crear «el Infierno sobre la Tierra».

Camara [illegible] que aguantar dos horas debajo del [illegible]. Hickox no desea que sus actores tengan que verse sometidos a ninguna tensión adicional. Estar sentado con todas las prótesis puestas durante periodos de tiempo tan largos no resulta nada divertido, y Hickox quiere que sus cenobitas estén lo más a gusto posible.

Soy un gran fan de las películas anteriores de la serie –empieza diciendo Hickox–, por lo que en cuanto me ofrecieron la posibilidad de dirigir esta [illegible] que [illegible] de [illegible] quedaban [illegible] pensé: "¿Por qué diablos no me han pedido que la dirija?" Después [illegible] que Tony Randel la dirigiría, [illegible] que [illegible] recibir una llamada telefónica preguntándome si quería dirigir la película..., pero aquí estoy», dice, [illegible] una mano.

Hickox estaba terminando *Waxwork II* cuando Randel abandonó el proyecto por diferencias creativas y se le pidió que se pusiera al timón. No había mucho tiempo que perder, y Hickox tuvo que empezar la preproducción de *Hellraiser III* cuando *Waxwork II* aún no estaba lista del todo. La experiencia ha sido agotadora, pero Hickox no cree que haber pasado directamente de una película a otra le haya creado ningún problema.

El guión de Pete era excelente –afirma–, y apenas lo hube leído estuve seguro de que podíamos hacer una gran película con él. El guión [illegible] sólido que no necesitaba ninguna clase de reescritura, y me limité a condensar un poco algunas escenas para acelerar el ritmo. Me habría gustado tener algo más de tiempo, naturalmente, pero no podía dejar escapar esta oportunidad. Cuando el guión estuvo listo hice mis *storyboards* lo más deprisa posible y estuve preparado para empezar... todo lo que podía estarlo, claro.

Todos los directores deseamos poder contar con más tiempo o disponer de un presupuesto más elevado [illegible] diciendo–. Me [illegible] encantado disponer de veinte millones. No poder gastar todo el dinero que querrías invertir en la película [illegible], pero [illegible] mantener un alto nivel de energía creativa porque te obliga a rodar muchas tomas al día. Pierdes peso, desde luego..., es la única cosa buena de trabajar así. Al final no se trata tanto de dirigir como de llegar a ciertos compromisos: intentas hacerlo lo mejor posible y te conformas con eso.

Ver trabajar a Hickox deja claro que es un hombre de acción y que odia perder el tiempo. En vez de utilizar a un dibujante para que se encargue del *storyboard* lo hace él mismo, y no cabe duda de que sus *storyboards* son francamente minimalistas, siluetas hechas con palotes, montones de flechas indicando los movimientos de cámara y los detalles básicos,... casi parecen un intento de comic dibujado por un crío. Pero Hickox no [illegible] sus película [illegible]

posee un sólido sentido de lo visual y una buena intuición para el montaje, dos virtudes que parece haber heredado de su padre, el ya difunto director Douglas Hickox (*Theatre of Blood* [*Matar... no matar, ésta es el problema*]) y de su madre, Anne-V. Coates, una montadora galardonada con un Oscar de la Academia.

«Es una película muy interesante –se entusiasma Hickox– Asustar a la gente es divertidísimo... Es mi primera película de terror totalmente en serio, y la considero como una especie de desafío y no cabe duda de que enfrentarse a una mitología ya existente es un auténtico desafío. Sabes que ahí fuera hay un público que ya ha visto las películas anteriores y que tendrá a vigilar con ojos, pero teniendo en cuenta lo bueno del material con que cuentas... ¿Por qué alterarlo? Creo que Pinhead es el personaje más interesante creado en los últimos veinte años de la historia del terror, y trabajar con él ya es toda una experiencia; pero aparte de eso tenemos a los nuevos cenobitas y creo que los seguidores de la serie no quedarán desilusionados.

El guión de *Hellraiser III* es muy sólido, y la opinión general es que la película superará a *Hellraiser II: Hellbound*..., lo cual no quiere decir que la segunda entrega de la serie fuese una mala película, algo que Hickox se apresura a dejar bien claro.

«*Hellbound* tenía algunos momentos magníficos, pero creo que acababa haciéndose un lío con las ideas. Pasaban demasiadas cosas, aunque la película era muy agradable de ver. *Hellraiser III* está mucho más centrada y no divaga: toda la película gira alrededor de Pinhead... quién es, de dónde ha salido, qué le motiva, etcétera. Es la auténtica estrella de la función. Doug Bradley es un actor soberbio y está consiguiendo su mejor interpretación del personaje hasta la fecha.»

El director no escatima los elogios a su estrella, pero Bradley insiste en que la aportación de Hickox ha sido vital.

Trabajar con Tony es una experiencia soberbia –dice– Siempre está pendiente de mí, pero se las arregla para dejarme un montón de espacio por el que moverme y siempre es consciente de que ya he interpretado dos veces a este personaje. Creo que ésa es una de las mejores situaciones en que puede estar un actor.

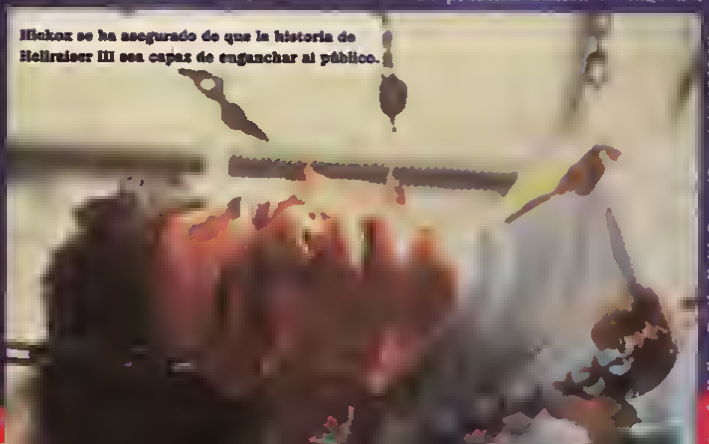
El enfoque utilizado por Hickox es el de tomárselo todo muy en serio y hacer que los acontecimientos resulten lo más realistas posible.

«El universo de *Hellraiser* es muy oscuro y su creador –opina– no deja lugar para las bromas. Quiero que el público esté en vilo durante toda la película y que no pare de preguntarse qué ocurrirá a continuación. Pasar de *Waxwork II* –donde había todavía más dosis de comedia que en su predecesora– a esta película fue muy agradable porque me obligó a variar de estilo y enfoque y me planteó un desafío mucho más interesante.»

Hickox sigue estando contento de su primera secuela y opina que es superior a *Waxwork* (*Museo de cera*) [estrenada en vídeo por Lightning].

«Conseguimos bastante más de lo que creía posible –dice–. Es un auténtico viaje en una montaña rusa: no he visto ninguna película de terror que se le pueda comparar. *Waxwork II* pretende parodiar casi todas las películas del género, y eso la hace tan rica que ocurren cosas a cada segundo. Antes de que puedas darte cuenta de que estás en una escena ya has pasado a la siguiente.

«La premisa básica es algo así



**Hickox se ha asegurado de que la historia de Hellraiser III sea capaz de enganchar al público.**

tes de Hell on Earth: Keith Payne/Copyright 1992 Miramax

La bestia inspirada en Alien de Waxwork II se alegra al descubrir que su cena viene empaquetada y lista para poner en el microondas.

Foto: Abe Petersen/Copyright 1991 Lost in Time Prods

Se trata de [illegible] víctimas de [illegible] que este destino [illegible] la fría nada mal a [illegible] Clay.

como el juego Nintendo de Dios... qué ocurriría si Mark [Zach Galligan] abriera una puerta temporal –dice Hickox cuando se le pide que explique el argumento de la película–. Sir Wilfred le ha legado un pequeño cerrojo temporal que no sólo le lleva a través del tiempo sino por todo un cosmos donde el bien y el mal luchan utilizando a los personajes de la película como guerreros del tiempo. Si el bien vence ocurren cosas buenas, si vence el mal ocurren cosas malas... Y aunque no lo sabe y no entiende muy bien en qué lío se ha metido, Mark es uno de esos guerreros del tiempo.» Los viajes que lle[illegible] a Mark de una batalla a otra permiten utilizar una amplia gama de tonos y matices dentro de cada secuencia, una decisión creativa que Hickox [illegible] efrescan[illegible] y a[illegible]ticamente estimulante.

«Había momentos en que trabajar con tantos estilos distintos resultaba un poco abrumador, pero te estimula la inspiración de una forma increíble. No tenía tiempo de aburrirme: siempre había otra escena que rodar. Toda la segunda mitad de la película se desarrolla en un castillo medieval.... es una especie de homenaje a Edgar Allan Poe.» Ese ambiente de época es bastante raro en las películas de terror actuales, pero Hickox cree que quizá no tarde en volver a ponerse de moda.

«*Army of Darkness* también es medieval –observa–. Puede que sea una nueva tendencia.... las películas siempre se han movido por ciclos. Hace cuatro años *Waxwork II* tenía que ser una historia totalmente medieval para Vestron, pero acabamos decidiendo que lo que más había gustado de la primera era que los personajes se desplazaran de una época a otra así que condensé toda la parte medieval y añadí muchas cosas más, como los segmentos de Frankenstein y del alien Vestron quebró antes de empezar a producir *Waxwork II*, pero a Hickox le animó mucho que la productora demostrara tanto interés por el proyecto.

«Que alguien quisiera una secuela de algo surgido de mi cabeza.... bueno, me sentí muy halagado –explica–. Hicieron varias proyecciones de la primera película y dijeron que querían una secuela, pero el fracaso de *The Unholy* les creó graves problemas financieros. Teníamos que hacer la secuela, pero cuando llegó el momento de estrenar *Waxwork* se conformaron con unos ochenta cines.» Hickox había albergado la esperanza de que Electric [illegible] de [illegible] volvimos a [illegible] contacto [illegible] Hickox una [illegible] nas después de que hubiera [illegible] nado [illegible] a otog[illegible] «rinc[illegible]

*Hellraiser III* y el director seguía es[illegible]ndo [illegible] vencido de que había conseguido una secuela realmente po[illegible] [illegible] distribuidora [illegible] Dimension Pictures con[illegible]ató a [illegible] posi[illegible] para que diera su opi[illegible] sobre cómo había quedado el proyecto y sugiriera posibles mejoras en los efectos especiales. En un principio Barker había tenido muy poco que ver con *Hellraiser III*, y parece bastante complacido.

«Estoy muy satisfecho de cómo va quedando la película –dice Hickox–. Hay secuencias impresionantes, y la interpretación de Doug es increíble. No creía que fuera a tener tanta fuerza... Clive Barker vio parte del metraje la semana pasada y cree que quizá acabemos teniendo problemas con la MPAA, lo cual me sorprendió bastante porque *Hellraiser III* es mucho menos sangrienta que *Hellbound*. Claro que pensándolo bien la primera vez que vieron *Sundown* le pusieron una X, y tampoco era una película especialmente sangrienta... Con la MPAA nunca hay forma de saber qué va a suceder.»

«He visto veinte minutos del metraje –nos confirma Barker–, y hay imágenes realmente [illegible] tes. [illegible] de [illegible]ad es incre[illegible] b[illegible] parece muy prom[illegible] t[illegible] pero obviamente aún no puedo emitir un juicio sobre qué tal [illegible] la historia porque todavía [illegible] la copia entera. En cuanto a [illegible] quedo decir? Son tan impredecibles que no hay forma de saber por anticipado dónde puede estar el problema. Lo que parece ofenderles un año les deja fríos al siguiente.... fíjese en lo histéricos que se pusieron con *Henry and June (Henry y June)*, y en esa película no había nada particularmente explícito. Han sido bastante duros con las entregas anteriores de la serie, y supongo que *Hellraiser II* también lo pasará mal.»

Hickox no oculta que está complacido ante la reacción positiva de Barker, pero cambia rápidamente de tono cuando abordamos el tema de *Sundown*.

«Hicieron todo lo que pudieron para destrozarla –observa con una amargura perfectamente comprensible–. La edición en video no me gusta nada. Intenté rodar una película lo más hermosa posible en pantalla ancha y ni tan siquiera se han tomado la molestia de escoger correctamente los trozos de pantalla que [illegible] acción y cuando acabas de [illegible] mitad de la historia. Es realmente horrible, y el estuche tampoco me gusta demasiado. La película quedó muy bien, pero la han destrozado

# SCREAMIN'

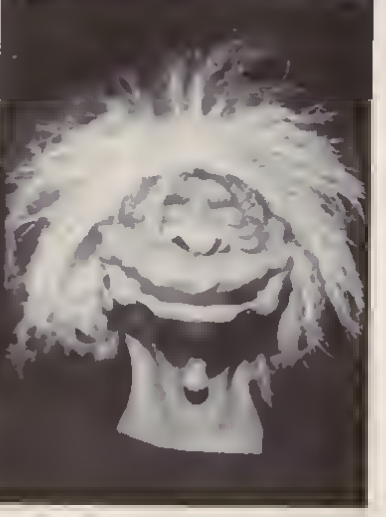
**ESCUELA DE EFECTOS ESPECIALES DE MAQUILLAJE**

Screamin', Escuela de Efectas Especiales de Maquillaje, te afrece la pasibilidad de adquirir una formación seria y profesianal acerca de las técnicas del Maquillaje Especial para cine, teatro y T.V. Clases impartidas par profesianales y grupas de trabaja reducidas hacen pasible una enseñanza persanalizada, utilizanda siempre las técnicas y materiales más avanzados. Nuestros cursas incluyen, entre atros leccianes:

- **Heridas y quemaduras.**
- **Cartes y cicatrices.**
- **Transformacianes.**
- **Monstruas y criaturas.**
- **Envejecimientas.**
- **Efectos especiales de maquillaje.**
- **Maquillaje pratésico.**
- **Teoria y práctica del modelada.**
- **Aplicacianes del látex, gelatinas, colladium, etc.**
- **Moldes en alginato, yesos, siliconas y fiber-glass.**
- **Espumaciones en poliuretana (espuma fría).**
- **Prótesis en foam-látex (espuma caliente).**

CURSOS DE INICIACION Y AVANZADOS PARA PROFESIONAL

ABIERTA LA MATRICULA



Cohen (izquierda) disfrutó mucho trabajando con Crawford en *El circo del crimen*, y está claro que ella también.

Foto: Cortesía de Herman Cohen

# CRIMEN Y ESCARLATA

*Herman Cohen... Puede que su nombre no les resulte tan familiar como el de William Castle o Roger Corman, que siempre han sido genios de la autopropaganda, pero los fans del género que ahora tienen treinta o cuarenta años nunca olvidarán al productor de películas tan legendarias como* I Was a Teenage Werewolf, Horror en el Museo Negro *y* Circus of Horrors. *En este tercer y último fragmento de la maratónica retrospectiva Cohen ofrecida por* **FANGORIA**, *el productor recuerda sus experiencias con Joan Crawford en* Berserk (El circo del crimen) *y* Trog *y nos cuenta cómo enfrentó a Sherlock Holmes con Jack el Destripador en* Estudio de terror.

**FANGORIA:** –¿Por qué dejó de hacer películas para la AIP después de *Konga*?

**Herman Cohen:** –Porque Sam Arkoff decidió que se habían acabado los tratos a partes iguales. «A partir de ahora te daremos un pequeño porcentaje sobre los beneficios y te pagaremos un sueldo», dijo. Por aquel entonces la AIP estaba ganando mucho dinero con las películas que yo y Roger Corman hacíamos para ellos, y a Roger le dijeron exactamente lo mismo... «¡Se acabó el ir al 50 por ciento!» ¿Y sabe qué le dije a Sam? «¡Adiós!»

**FANG:** –¿Cómo tuvo la idea de hacer *Estudio de terror*?

**Cohen:** –Llegué a un acuerdo con Michael Klinger y Tony Tenser, dos distribuidores ingleses que me habían hablado de que querían hacer una película sobre Sherlock Holmes justo cuando yo empezaba a darle vueltas a esa misma idea. Decidimos trabajar juntos y que yo produciría la película. Klinger y Tenser la distribuirían en el Reino Unido y en unos cuantos territorios más y yo me quedaría con el resto del mundo. Después hice un trato por mi cuenta con la Columbia Pictures para que participara en la financiación.

**FANG:** –El guión de *Estudio de terror* era excelente.

**Cohen:** –Sí, era muy, muy bueno. Los títulos de crédito se lo atribuyen a Donald y Derek Ford, pero no lo escribieron ellos, aunque la idea de combinar a Sherlock Holmes con Jack el Destripador sí era suya. Michael Klinger y Tony Tenser les habían contratado para que escribieran el guión de «su» película de Sherlock Holmes, pero no hicieron un buen trabajo y su guión no me gustó nada.

***Concluimos nuestra entrevista con Herman Cohen y el productor nos cuenta sus aventuras con Sherlock Holmes, Jack el Destripador y Joan Crawford.***

**Tercera parte**

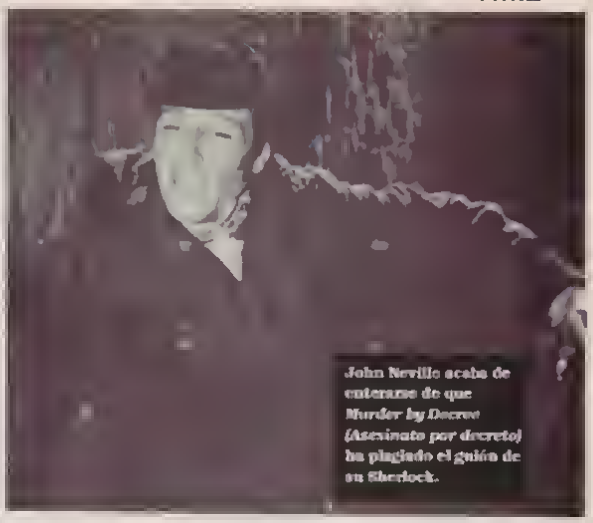
**Por TOM WEAVER**

Contraté a Harry Craig, un escritor que le gustaba mucho tanto a Adrian Conan Doyle [el hijo de Arthur] como a Henry Lester [el productor designado por Doyle]. Craig colaboró estrechamente conmigo y con James Hill, el director, y escribimos un guión basado en el argumento original y el guión de Donald y Derek. Por aquel entonces Harry Craig estaba trabajando en un proyecto muy importante para la Columbia, y no quiso aparecer en los títulos de crédito.

**FANG:** –¿Cuál fue la aportación creativa de Henry Lester o Adrian Conan Doyle?

**Cohen:** –Adrian se limitó a visitarnos acompañado por su esposa y sus amistades y tomó el té o almorzó con nosotros de vez en cuando, pero Henry y yo mantuvimos conversacio-

Foto: Cortesía de John Cocchi



John Neville acaba de enterarse de que *Murder by Decree (Asesinato por decreto)* ha plagiado el guión de su Sherlock.

Holmes y el horror se encontraron en una de las películas más elegantes de Cohen.

nes larguísimas y recuerdo que tuvimos varias ideas que no pudimos utilizar porque a Adrian no le gustaron. «¡Oh, no, no –decía–. Sherlock Holmes nunca haría eso!»

**FANG:** –Creo recordar que me dijo que un día tuvo que encargarse de dirigir la película, ¿no?

**Cohen:** –Sí, tuve que hacerlo porque Jim Hill tenía la molesta costumbre de esfumarse. Era un tipo muy agradable, pero un poco raro... No había forma de hacerse amigo suyo, y siempre estaba nervioso. Hablé con Carl Foreman de eso y me contó que durante el rodaje de *Born Free (Nacida libre)* ¡también había desaparecido! ¡Y nadie sabía adónde iba o qué diablos hacía! El ayudante de dirección lo pasó fatal intentando seguirle la pista. Teníamos que rodar una escena bastante complicada de un incendio en el piso de arriba del pub, y todo estaba preparado. Los efectos especiales estaban a punto, el departamento de bomberos estaba allí y además teníamos que abandonar el plató aquella misma noche.... estábamos rodando en los Estudios Shepperton de Londres.

«Y entonces el ayudante de dirección vino corriendo hacia mí y me dijo que no conseguía encontrar a Jim Hill. «¿Que no consigues encontrar al director? ¡Dios santo, pero si son las cuatro y media de la tarde!» «¡Bueno, pues ha desaparecido!», replicó el ayudante de dirección. «De acuerdo –dije yo–, me encargaré de dirigir la escena...» Encendimos la luz roja, cerramos las puertas y rodé toda la maldita escena en una sola toma.

***«Jack Palance y yo nos llevamos muy bien, pero aparte de mí todo el mundo le tenía pánico..., Jack tiene un aura muy extraña.»***

Jim Hill apareció cuando los bomberos estaban apagando las llamas. «Estoy listo para... –dijo–. Eh, ¿qué ha ocurrido?» «¡Ya hemos rodado la escena! –grité yo–. ¿Dónde infiernos te habías metido?» ¡Le aseguro que no volvió a desaparecer! El pobre se sintió terriblemente avergonzado, y tuvo que soportar que todo el mundo se riera de él durante unos días.

**FANG:** –¿El presupuesto de *Estudio*... era superior al de sus otras películas de terror inglesas?

**Cohen:** –Oh, sí. El trato con la Columbia me permitió disponer de más dinero. John Neville hizo un Sherlock Holmes maravilloso. Era un actor estupendo, y por aquel entonces estaba dirigiendo un teatro en Nottingham. También conté con Donald Houston, Robert Morley, Anthony Quayle, Georgia Brown, Adrienne Corri..., un reparto soberbio. Yo mismo seleccioné el reparto, y tuve la suerte de poder conseguir a la gente que deseaba.

**FANG:** –Tengo la impresión de que quedó muy satisfecho de la película, ¿no?

**Cohen:** –Sí, quedé muy satisfecho de ella. De hecho, quedó tan bien que Stanley Schneider, el presidente de la Columbia Pictures, solía proyectarla para demostrar qué clase de película se podía hacer con un presupuesto reducido. Creo que se la proyectó como media docena de veces a los jóvenes ejecutivos cuando empezaban a trabajar en el estudio... Y tengo un libro sobre todas las películas de Sherlock Holmes que afirma que *Estudio de terror* es la mejor película sobre el personaje que se ha hecho jamás. Pero al igual que con *Garras asesinas* el título no me gustaba. La Columbia insistió en que debía llamarse *Estudio de terror*, y siempre odié el título. Querían titularla así porque Sir Arthur Conan Doyle había escrito un libro titulado *A Study in Scarlet (Estudio en escarlata)*, pero la palabra «estudio» no me hacía ninguna gracia... ¡Siempre estuve convencido de que el público joven la asociaría con que les pusieran deberes extra para hacer en casa! La Columbia no quiso dar su brazo a torcer y tuve que acabar pasando por el tubo. Yo quería titularla *Fog (Niebla)*. Habría sido un título precioso y sencillo de una sola letra, pero...

«Y después de eso la Columbia... ¡Bueno, volvieron a joderme! *[se ríe]* Por aquel entonces *Batman* estaba haciendo furor en televisión y Robert Ferguson, el jefe de publicidad, se empeñó en vender la película como si fuera una comedia. Recuerdo que en una de las hojitas de promoción hizo poner montones de onomatopeyas como POW, BIFF, CRUNCH, BANG y ¡UNA AVENTURA DEL PRIMER CRUZADO DE LA CAPA!, cosa que no me hizo ni la más mínima gracia.

claro... Yo quería vender la película dejando bien claro que era de terror, y tuvimos terribles discusiones sobre la publicidad. Hicimos nuestra propia campaña para el Reino Unido, Francia, Italia –la Columbia no tuvo nada que ver con la película en esos territorios–, y *Estudio de terror* funcionó mucho mejor al otro lado del mar que en los Estados Unidos.

**FANG:** –Es una película que parece pedir a gritos una secuela. ¿Nunca sintió la tentación de hacer otra película sobre Holmes?

**Cohen:** –Por aquel entonces nunca pensaba en hacer secuelas. Siempre quería hacer algo distinto, algo nuevo. . Hubo varias películas sobre Holmes en los años siguientes al estreno de *Estudio...*: de hecho hay una que no he visto y que se titulaba *Murder by Decree (Asesinato por decreto)* [1979], y que hizo que varias personas me telefonearan o me escribieran diciéndome que el guión era un plagio de *Estudio*.... Incluso me robaron unos cuantos actores.... usaron a Anthony Quayle, ¡y Frank Finlay interpretó al mismo inspector que interpretaba en mi película!

Foto: Cortesía de John Cocchi

Al revés que en *Queridísima mamá*: en *El circo del crimen* quien enloquece es la hija de Joan Crawford (interpretada por Judy Geeson).

**FANG:** –¿Cómo conoció a Joan Crawford, la estrella de *El circo del crimen* y *Trog*?

**Cohen:** –Quería contar con ella en *El circo*... porque estaba convencido de que era la actriz perfecta para la película. Joan era muy amiga de Leo Jaffe, el presidente de la Columbia Pictures en aquella época, y le pregunté si le importaría presentármela. Leo nos presentó y acabé haciéndome muy amigo de Joan Crawford.

**FANG:** –Cuando escribió el guión de *El circo del crimen*, ¿pensaba en lo bien que había quedado *Circus of Horrors*?

**Cohen:** –No, esa película no me influyó en lo más mínimo. Creía que el circo sería un buen telón de fondo para una historia de terror, nada más... Llegué a un acuerdo con el Circo Billy Smart de Inglaterra y conseguí que me permitieran usar su circo en la película. Rodamos en los Estudios Shepperton y estuvimos unas dos semanas desplazándonos al circo para rodar de noche cuando terminaban la función.

**FANG:** –Hoy en día Joan Crawford tiene una pésima reputación extracinematográfica por culpa de *Mommie Dearest* [el libro sobre ella escrito por su hija Christina, que acabó siendo llevado al cine como *Queridísima mamá*]. ¿Qué clase de persona era?

**Cohen:** –Fascinante e interesantísima. Bebía cantidades increíbles de vodka, pero conmigo siempre fue muy profesional y jamás se tomó una copa a menos que yo le diera permiso para hacerlo. Siempre se sabía el diálogo y siempre llegaba puntual. Se presentaba muy temprano, sobre las seis y media de la mañana o antes, y le encantaba cocinar: recuerdo que preparaba el desayuno para su peluquera, su sastra.... lo que ella llamaba «su equipo». Era una mujer muy tozuda y fuerte, pero también era muy sensible y podía acabar hecha un mar de lágrimas por cualquier tontería.

**FANG:** –Sus biografías afirman que durante aquella época estaba muy sola.

**Cohen:** –Oh, sí. Joan estaba muy sola, pero acabamos siendo amigos íntimos y lo seguimos siendo hasta que murió. Salíamos mucho juntos

Y pensar que este fue el último galán de Joan Crawford... (De Trog)

Foto: Cortesía de Tora Weaver

**La estrella de *Treg* intenta aprender a volar.**

tanto en Londres como en Nueva York y aquí en Los Angeles, y no dejamos de vernos nunca.

«La MGM le enseñó todo lo que sabía, y una de las cosas que le enseñaron era que el productor es el que manda. Si tenía algún problema con el director o con cualquier miembro del reparto o del equipo técnico Joan siempre acudía al productor. Por ejemplo, recuerdo que en una ocasión me llamó a las dos de la madrugada –yo estaba dormido, naturalmente, y me despertó–, para preguntarme si tenía a mano el guión. ¡Como si me acostara con él! *[se ríe]* «¡Ve a buscar tu guión ahora mismo! –dijo–. ¡Yo estoy trabajando en las escenas de mañana y tú estás durmiendo!» Fui a buscar el guión y empezó a decir que si en la página tal esto y que si en la página cual lo otro, y en realidad sólo quería hablar porque estaba muy sola. Solía quedarse levantada hasta muy tarde bebiendo vodka y repasando sus frases del día siguiente.

«Después me preguntó a qué hora saldría de casa para ir al estudio –por aquel entonces estábamos rodando en Shepperton–, y me preguntó si no me importaría salir de casa a las cinco y media y pasar a recogerla. «Bueno, ¿es que tienes problemas con tu coche? –le pregunté–. ¿Qué ha pasado?» «Oh, no sé qué le ocurre pero no funciona», dijo ella. Todo eran excusas, naturalmente... Aesbé descubriendo que uno de nuestros encargados de atrezzo había tenido que ir al dentista para que le sacaran todos los dientes, y Joan envió a su Rolls-Royce para que le llevara a la consulta, le esperara y le llevara a su casa cuando hubiera terminado. ¡Y después Joan fue a un restaurante judío del Soho para recoger un poco de sopa de pollo y llevarla a casa del pobre tipo! Tuve que telefonear a mi chófer, despertarle y decirle que fuera a recogerla a las cinco y media. Joan no me contó la verdad hasta pasado un tiempo..., no, de hecho me enteré de lo ocurrido por el tipo de atrezzo. Joan siempre estaba haciendo cosas parecidas...

**FANG:** –Que *Mommie Dearest* se calla, desde luego.

**Cohen:** –Por supuesto. Christina [Crawford] pasa por alto todas esas buenas acciones de Joan y lo bien que trataba a los técnicos. Siempre mantuvo muy buenas relaciones con ellos: los conocía a todos y los llamaba por su nombre. Cuando estábamos rodando *El circo*... Christina se casó con Harvey Mailnsky, un director de cine, y Joan le entregó un cheque de 5.000 dólares y le dijo que se lo pasara bien.... yo estaba allí cuando se lo entregó, y también dio una gran fiesta en Les Ambassadeurs, un club-restaurante de Londres. Nada de eso sale en el libro. Harvey y Christina estuvieron casados unos seis años, y Harvey afirma que jamás le oyó contar ninguna de esas historias de horror de las que está lleno el libro. El segundo esposo de Christina la impulsó a escribirlo: estaban arruinados y necesitaban el dinero, ¿comprende? Joan acabó excluyendo a Christina y a su hijo Chris de su testamento, y creo que eso fue un gran error por su parte.

**FANG:** –¿Cuál cree que era su opinión sobre las películas de terror? Hizo *What Ever Happened to Baby Jean? (Qué fue de Baby Jean?)* para Robert Aldrich y después hizo dos películas con William Castle y otras dos con usted.

**Cohen:** –Bueno, creo que tanto Joan como Bette Davis no consideraban que fuesen películas de terror..., ni tan siquiera *El circo del crimen*. Joan opinaba que eran melodramas con algunos momentos de terror. Tenías que ser muy cuidadoso.... si has sido una estrella nunes admitirás que estás trabajando en una película de terror y no hay

Foto: Cortesía de John Cocchi

**De creer a Cohen, la cara de terror que pone Julie Ege en esta escena de *Locura* no era fingida.**

que utilizar nunca la palabra «terror» delante de ellas. De hecho el título original era *Circus of Blood* [*El circo de la sangre*], y Joan lo odiaba. Por suerte se nos ocurrió cambiarlo por *Berserk* [literalmente, «fuera de control» o «incontrolable»], y todo el mundo quedó muy satisfecho con el cambio.

»¿Por qué hizo esas películas? Principalmente porque quería seguir siendo Joan Crawford: quería trabajar. Además adoraba Londres y los ingleses la adoraban, y el hecho de que *El circo*... fuera a rodarse en Londres la atrajo mucho. En Inglaterra seguía siendo la Joan Crawford de antes: allí no era la «veterana», ¿comprende?

**FANG:** –¿Quedó contento de su trabajo?

**Cohen:** –Oh, sí. Después de que firmara el contrato de *El circo*... hicimos muchos cambios en el guión para adaptarlo a su personalidad, naturalmente, y hubo muchas reuniones antes de traerla a Londres para rodar la película. Joan me dijo que le parecía una historia muy interesante. Yo sabía que era una gran estrella, y no quería hacer nada que pudiera disminuir su reputación. Joan siempre pensaba en el pasado, así que puse a su disposición un Rolls-Royce con chófer e hice cuanto estaba en mis manos para que comprendiera que seguía siendo Joan Crawford aunque eso supusiera estirar un poquito el presupuesto. Inglaterra la adoraba y conseguimos mucha publicidad no sólo de la prensa más o menos sensacionalista, sino también del *London Times*, *The Sunday Times* y *The Observer*..., durante el rodaje todos los periódicos publicaron entrevistas o artículos sobre ella.

**FANG:** –¿Quedó satisfecho de la película?

**Cohen:** –*[Se ríe]* Nunca he quedado totalmente satisfecho de ninguna de mis películas, pero *El circo*... tuvo un éxito increíble. De hecho ocupó el segundo lugar en la lista de recaudaciones de la Columbia en ese año. Pero no para de preguntarme si quedé «satisfecho» de esta película o *de* aquella otra... Teníamos que rodar una película, hicimos una película, le sacamos el máximo provecho posible al presupuesto de que disponíamos y..., eso es todo. Es el máximo a que puedes aspirar en el mundo del cine.

**FANG:** –Entonces permita que le plantee la pregunta de otra forma... De todas sus películas de terror, ¿cuál aquella de la que se siente menos insatisfecho? ¿Le parece mejor así?

**Cohen:** –Bueno... La pregunta está bien planteada, pero no sé qué responder aunque lo pasé muy bien haciendo *Estudio de terror* porque era una película de época y porque disfruté mucho haciendo investigaciones sobre Sherlock Holmes y Jack el Destripador. En cuanto a qué películas recaudaron más dinero en taquilla..., fueron *El circo del crimen* y *Trog*.

**FANG:** –Supongo que volver a trabajar con Crawford en *Trog* fue una experiencia agradable, ¿no?

**Cohen:** –Fue una experiencia magnífica. *Trog* estaba basada en un argumento original de Peter Bryan y John Gilling, y Aben Kandel y yo escribimos el guión. Cambié el sexo del profesor convirtiéndolo en mujer: *El*

**Palance no parece tener muchas ganas de devolverle el saludo al ídolo que adora. (De *Locura*)**

*Crucible*, una de las últimas películas de Cohen, no funcionó demasiado bien en taquilla.

*circo*... había funcionado tan bien que tenía muchas ganas de hacer otra película con Joan.

**FANG:** –¿Costó tanto dinero como *El circo*...?

**Cohen:** –*Trog* costó más dinero que *El circo*.... Recuerdo que entre una y otra hice una película de gran presupuesto titulada *Crooks and Coronets* [1969] para la Warner Bros., y después hicimos *Trog* para Warners. Rodamos en Bray, y también fuimos a los páramos. Los interiores de la caverna se rodaron en estudio.

**FANG:** –Las biografías de Crawford dicen que el presupuesto de *Trog* era tan reducido que no podían permitirse el lujo de tener camerinos durante el rodaje en exteriores y que Crawford tenía que cambiarse en un coche estacionado en los páramos.

**Cohen:** –No es cierto. Disponía de un remolque inmenso donde cambiarse.... ¡y tengo muy buenas razones para acordarme de eso! Estábamos rodando exteriores y hacía mucho frío, y mi ayudante fue a verme y me dijo que Joan se encontraba muy mal. Pedí mi coche y fui a su remolque sin perder ni un segundo. Joan empezó a quejarse apenas entré: «Oh, Herm.... ¡oh!.... avisa a un médico.... no puedo trabajar...» *[con voz ronca y jadeante]* Le dije que traería a un médico enseguida y me di la vuelta para salir corriendo. Ese tipo de remolques tienen la puerta bastante pequeña y me golpeé la cabeza con el quicio de arriba.... ¡me di tan fuerte que casi perdí el conocimiento! Joan se levantó de un salto. «¡Oh, Herman, Herman, querido! –gritó–. ¡Ven, túmbate aquí!» Me puso una compresa fría en la cabeza, me dijo que descansara, que iría a trabajar... ¡y una hora después estaba rodando! ¡Tener que cuidar de mí bastó para que se olvidara de que estaba enferma!

**FANG:** –¿Qué recuerdos tiene de Freddie Francis? ¿Le considera un buen director?

**Cohen:** –Por supuesto. Freddie había dirigido algunas películas de terror para la Hammer y para Max Rosenberg y Milton Subotsky, y era un director de fotografía soberbio... Hace poco ganó el Oscar de la Academia por *Glory (Tiempos de gloria)*. Cuando me puse en contacto con él para que dirigiese *Trog* estaba al corriente de su carrera anterior, y pensé que Freddie era la persona más adecuada para dirigir la película. Freddie leyó el guión, se enteró de que contaríamos con Joan y aceptó encantado.

**FANG:** –¿Y el que Crawford bebiera tanto nunes les creó ningún problema?

**Cohen:** –Bueno, cuando hicimos *Trog* bebía más que cuando hicimos *El circo*.... y tuve que reñiría unas cuantas veces por haber bebido sin mi permiso. Joan tenía un vaso enorme de cristal glaseado sobre el que estaba escrito «Pepsi-Cola»..... ¡pero aquel vaso siempre estaba lleno de vodka! De hecho recuerdo que cuando se presentó en el rodaje de *El circo*... primero y en el de *Trog* después se trajo consigo cuatro cajas de botellas de su marca de vodka preferida porque sabía que no se podía encontrar en Inglaterra. Y en ambos casos se trajo algo así como cuarenta bultos y maletas, y tuvo que ponerse en contacto con la Pepsi-Cola para que enviaran dos camiones al aeropuerto a recogerlo todo.... y a pesar de eso Joan sabía dónde estaba cada cosa. Era muy organizada. Eso sí, puedo garantizarle que el 75 por ciento del equipaje permaneció sin abrir durante toda su estancia en Inglaterra, pero está claro que necesitaba tener la sensación de que había traído consigo todo lo que podía hacerle falta.

»Me hizo ir a Nueva York para que echara un vistazo a su guardarropa y escogiera lo que llevaría en ambas películas.... Joan tenía una considerable participación financiera en las dos y no quería que gastáramos dinero extra en vestuario, ¿sabe? En su ático de la calle Setenta y nueve Este de Nueva York había una habitación inmensa que parecía un almacén. La habitación tenía dos niveles, con escalera incluida, y Joan guardaba toda su ropa allí. ¡Y sabía dónde estaba esa cosa y todo estaba estalogado! Fui a su ático y escogí el vestuario para las dos películas.

**FANG:** –¿Qué tal funcionó *Trog*?

**Cohen:** –Tuvo mucho éxito. Tanto *El circo*... como *Trog* costaron un poco menos de lo presupuestado y se terminaron en el tiempo previsto, y vuelvo a repetir que Joan era una auténtica profesional. Cuando oigo las historias que cuentan ahora sobre Kim Basinger y algunas estrellas jóvenes siempre digo lo mismo: «Tenemos que agradecerle a Dios el que nos diera gente como Joan Crawford, Bette Davis y todas las profesionales de antes...»

**FANG:** –¿Qué puede contarnos sobre *Craze (Locura)*?

**Cohen:** –Tuvimos un reparto magnífico: Jack Palance, Trevor Howard, Diana Dors, Dame Edith Evans, Hugh Griffith... Jack Palance y yo nos llevamos muy bien, pero aparte de mí todo el mundo le tenía pánico.... Jack posee un aura muy extraña que intimida a la gente. Freddie Francis le tenía pavor, y esa vez que surgía algún problema con Jack me llamaba enseguida para que lo resolviera. Suzy Kendall y Julie Ege también estaban aterrorizadas... Jack tenía una escena de sexo con Julie y se entusiasmó tanto que perdió el control y... ¡Bueno, la agarró con tal fuerza que la hirió en un pecho y la hizo sangrar! Pero en lo que concierne al trabajo Jack era un auténtico profesional, y siempre sabía lo que estaba haciendo. Y es un hombre muy inteligente... Tenías que darle muchos datos sobre el personaje porque quería comprender lo que se suponía que estaba haciendo, y vuelvo a repetir que me llevé muy bien con él.

# El VAMPIRO de las ANTIPODAS

*«Recuerdo que un crítico que solía escribir para el New York Times dijo que mis villanos eran los más simpáticos que había visto en la pantalla –comenta el actor Michael Pate y sonríe–. Bueno, eso quizá se deba a que siempre interpreté mis villanos como si fuese el héroe y el resto de los personajes fueran los malos...»*

*El veterano actor que ha interpretado a muchos malos de películas del Oeste, jefes indios y villanos europeos en series A y B de Hollywood durante los años 50 y 60 nació en Drummoyne, un suburbio de Sidney, Australia, y empezó trabajando como entrevistador en la cadena radiofónica del gobierno. También trabajó en el teatro y en el cine australiano, y acabó trasladándose a los Estados Unidos a comienzos de los años 50 labrándose una sólida reputación como secundario especializado en interpretar malvados. El destello maligno que arde en sus pupilas le convierte en el actor ideal para el terror, y Pate ha ido acumulando una imponente lista de películas del género en la que hay desde aventuras góticas como* The Strange Door *y* The Black Castle *(ambas con Boris Karloff),* Tower of London, *de la United Artists y* Beauty and the Beast *hasta y sobre todo* Curse of the Undead, *una mezcla de terror y western en la que interpretó al primer vampiro con pistola del cine. Ese «destello maligno», naturalmente, sólo es visible cuando interpreta un papel: ahora el actor/guionista/productor/director Pate está descansando y tomando el sol en el porche de su casa un cálido día de marzo (otoño) en Sidney, y comparte con nosotros sus recuerdos de una brillante carrera basada en personajes y actos de lo más reprochable.*

**FANGORIA:** –¿Pasó directamente de los estudios al «mundo del espectáculo»?

**Michael Pate:** –No. Tuve varios empleos en el comercio y trabajé como ayudante de contabilidad hasta que me dieron la oportunidad de convertirme en guionista y locutor de la Australian Broadcasting Commission. He entrevistado a muchas personalidades, H. G. Wells entre ellas. Wells me dijo que le había impresionado mucho mi memoria fotográfica y mi capacidad para recordar los detalles de la entrevista sin necesidad de tomar notas de ninguna clase. Después seguí trabajando en la radio, y acabé haciendo cine y teatro.

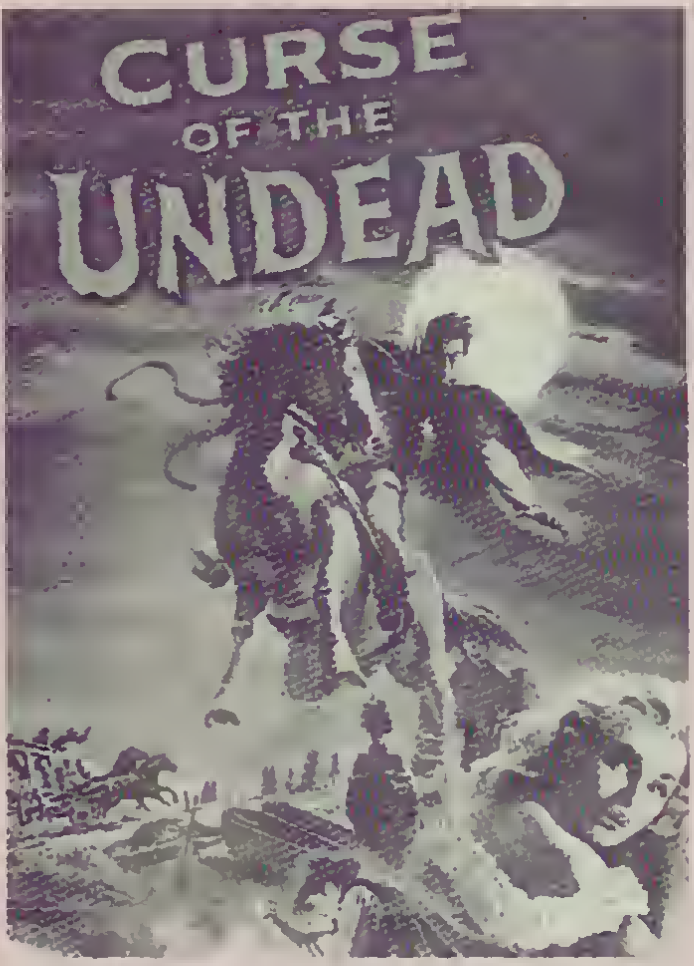
**FANG:** –¿Y cómo fue *que* acabó en Hollywood?

**Pate:** –A finales del año 1950 acepté un papel no muy largo pero muy difícil en una obra titulada *Bonaventure*. En la compañía había una actriz que me dijo que a la gente

**Por TOM WEAVER**

**Lo primero que debería hacer en cuanto despierte es ir corriendo a comprarse un traje nuevo. (De Curse of the Undead)**

***El actor australiano Michael Pate trabajó con Karloff y Price, pero su papel más conocido fue el de chupador de sangre en el Salvaje Oeste.***




**La única película en que Pate fue protagonista mezclaba vampiros y western anticipándose muchos años a Los viajeros de la noche.**

**Fotos: Cortesía de Tom Weaver**

importante de Hollywood le había gustado mucho el papel que interpreté en una película australiana titulada *Sons of Matthew*, y me sugirió que enviara cartas a algunas de las grandes agencias que buscaban nuevos talentos o que me pusiera en contacto con ellas. Acabó convenciéndome para que enviara una carta a Maureen Oliver, una agente de segunda fila. Maureen habló con Michael Kraike, que estaba produciendo la adaptación al cine de *Bonaventure*, y resultó que no lograban encontrar al actor adecuado para que interpretase el papel que yo interpretaba en el testro. Acabé yendo a Hollywood para trabajar en esa película, *Thunder on the Hill (Tempestad en la cumbre)* [1951].

**FANG:** –Su primera película de terror fue *The Strange Door*, con Charles Laughton y Boris Karloff.

**Pate:** –Chico, ésa al que fue una película muy extraña, y una experiencia de lo más raro... Había visto muchas películas de Charles Laughton, y todo el mundo consideraba que era un actor soberbio. Todos habíamos visto su *Capitán Bligh* y su *Jorobado*, y cualquier actor que fuese capaz de interpretar esos dos papeles tan soberbiamente como él lo había hecho tenía que gozar de una gran reputación. Pero hacia 1951..., bueno, me atrevería a decir que el brillo del aura que rodeaba a Charles Laughton, el «actor estrella», había empezado a palidecer un poco. Laughton era un hombre muy, muy extraño... Después he leído biografías suyas y he comprendido que era un hombre de gran complejidad emocional y..., muy atormentado, por decirlo suavemente. Estoy casi seguro de que tenía sus peculiaridades personales, y no cabe duda de que le aislaban de muchas personas, así que acabó acostumbrándose a vivir en una especie de prisión particular.

**«Interpretar a un buen villano siempre es divertido porque te ofrece la ocasión de mostrar otra faceta de tu "personalidad de actor"».**

«Nunca me sentí muy a gusto con él, ¿sabe? Si te decía que habías estado muy bien en cierta escena o que te estaba tomando el pelo nunca podías estar seguro de si hablaba en serio o no. No había forma de saberlo... Laughton era el típico «genio», y disfrutaba jugando con las personas que había a su alrededor. Recuerdo que le tiró los tejos a nuestro galán joven, y a un par de actores más. No recuerdo que lo intentara conmigo, y puedo asegurar que de haberlo intentado no habría llegado muy lejos... *[se ríe]* Le vi tratar de forma realmente muy sarcástica a ciertas personas, rechazar a la gente y aislarse lo más posible del mundo. Fue una pena, porque podríamos haberlo pasado estupendamente y al final todo el mundo acabó tan nervioso como si pisáramos cáscaras de huevo... Pero debo admitir que sentía una gran admiración hacia él, aunque hubiese momentos en que me resultaba difícil respetarle.

**FANG:** –Viendo la película no cabe duda de que Laughton no se tomó muy en serio su papel. Está «haciendo» continuamente de Laughton...

**Pate:** –Bueno, no estoy tan seguro de eso... En aquellos tiempos ese tipo de interpretación era muy apreciado, y no veo razón por la que no deba seguir alendolo hoy. En cuanto a si me pareció que Laughton se «pasaba» mientras hacíamos la película... Sí, hasta cierto punto y, pensándolo bien..., no, no necesariamente. Recuerde que por aquel entonces estábamos acostumbrados a ver actores que exageraban mucho e imponían su personalidad al papel. No cabe duda de que era un gran actor. Si te fijas en los personajes que interpretó te das cuenta de que todos eran tipos melodramáticos, y creo que si hubiese utilizado un estilo de interpretación más sobrio no habrían funcionado tan bien.

**FANG:** –¿Tiene algún otro recuerdo de *Door* que quiera contarnos?

**Pate:** –Richard Stapley, el galán joven, lo pasó realmente mal. Cuando tuvo que derramarle la jarra de vino sobre la cabeza en una escena

Laughton disfrutó de lo lindo... Y Sally Forrest, que era una chica maravillosa que se tomaba muy en serio su trabajo de actriz..., bueno, creo que la pobre acabó preguntándose qué hacía en semejante película. ¡*Door* fue una auténtica experiencia inolvidable para todos los que trabajamos en ella!

**FANG:** –Después interpretó un papel similar (pero más extenso y más desarrollado) en *The Black Castle*, que la mayoría de aficionados al género opinan es muy superior a *The Strange Door*.

**Pate:** –Ya había conseguido aclimatarme a Hollywood, y lo pasé mucho mejor. Aparte de eso conocía a Richard Greene y a Stephen MacNally y, naturalmente, ya había trabajado con Boris Karloff en *The Strange Door*. ¡Hasta la caposa del maharajá de Cooch Behar [la actriz Nancy Valentine] tenía un papelito en ella! Sí, *Black Castle* salió a infinitamente mejor que *Strange Door*, no cabe duda: la historia resultaba más interesante y era mucho más vigorosa. Y Nathan Juran hizo un gran trabajo dirigiéndola: fue la primera película que dirigió, ¿sabe?. Después hice algunas cosas en televisión con él.... algún episodio de *Time Tunnel (El túnel del tiempo)* para Irwin Allen en la Fox. El pobre Nathan seguía intentando dirigir episodios televisivos como si fueran películas, y naturalmente Irwin no tardó en acudir al plató para quitarle esa idea de la cabeza... *[se ríe]* Nathan tenía mucho talento.

**FANG:** –¿Algún recuerdo especial referente a Karloff?

**Pate:** –Boris era una de las personas más encantadoras que he conocido en toda mi vida. Recuerdo que tuvimos muchas charlas deliciosas mientras tomábamos una taza de café y fumábamos un cigarrillo o una pipa. Había visto muchas películas suyas, pero no tenía ni idea de qué clase de hombre era y resultó que era un inglés maravilloso, muy afable y tranquilo..., una persona maravillosa. Siempre era educado y encantador, y se tomaba con mucha calma lo de «ser Boris Karloff». Supongo que estaba un poco harto de interpretar «el papel de Boris Karloff», pero nunca permitía que se le notara demasiado. Hacía su trabajo y cumplía con lo que se esperaba de él sin decepcionar nunca a nadie. Creo que ésa es la actitud que debe adoptar un profesional... Estaba en una situación tipo «coge el dinero y sal corriendo», y supongo que era consciente de que ésa era la forma más segura de hacer su trabajo y seguir disfrutando de la existencia cómoda y sin problemas que siempre había querido llevar.

**FANG:** –¿Hubo algún momento en el que tuviera la impresión de que las interpretaciones de Karloff en *Strange Door* y *Black Castle* podían haber sido mejores de lo que fueron?

**Pate:** –No. Creo que los papeles no eran demasiado buenos, y eso es

**Foto: Cortesía de Michael Pate**

**Michael Pate, en medio de la serie B, se gana la vida como director en su Australia natal.**

todo. Fueron escritos para que Karloff pudiera «hacer de Karloff». Ya sabe: «¡Aquí está! ¡Vean a Frankenstein en acción!» Era todo lo que se esperaba de él, y puede que interpretara los últimos papeles de su carrera con un cierto distanciamiento, pero siempre se esforzó al máximo. Alguien le decía: «Mira, Boris, aquí tienes otro papel por el que cobrarás X dólares», y Boris aceptaba la oferta e interpretaba el papel de la forma más profesional posible. ¿Y por qué no iba a hacerlo?

**FANG:** –¿Y qué puede decirnos de Lon Chaney Jr., que interpretó al sirviente mudo?

**Pate:** –He leído toda clase de cosas sobre él. Que a veces era insoportable, que la fama de su padre le había traumatizado, que bebía demasiado (¡eso cuando no dicen claramente que era un borracho!), etcétera, pero a mí me pareció un hombre encantador y muy amable. Hablamos de otras películas en las que habíamos trabajado, especialmente de *Of Mice and Men*: si todas sus películas hubieran tenido la calidad de ésa es muy probable que le hubieran considerado mucho mejor actor y no habrían dicho esas cosas de él, pero... Por aquel entonces ya estaba encasillado en los papeles de terror, y Lon se limitaba a hacer su trabajo, pero puedo asegurar que no vivía bajo la sombra de su padre. Era una persona muy educada y me cayó estupendamente, y siempre me trató con mucha amabilidad..., aunque admito que cuando bebía podía resultar un poco pesado.

**FANG:** –Su duelo a espada con Richard Greene quedó muy convincente.

**Pate:** –Sabía manejar bastante bien el florete, la espada y la cimitarra, e interpreté toda la escena sin necesidad de usar un doble. Las puntas de las armas estaban un poquito embotadas para que no se hundieran en la carne si te acertaban, pero si no tenías cuidado siempre acababas lleno de arañazos. Recuerdo que Danny Kaye le cortó limpiamente la peluca en dos mitades a Basil Rathbone en *The Court Jester* [1956]. Danny dio un par de saltos hacia adelante y su espada rebotó en la frente de Basil y se deslizó por encima de su cabeza. La espada le atravesó limpiamente la peluca.... ¡y, de hecho, su cuero cabelludo! Por

**¿Quién necesita colmillos cuando tiene un buen cuchillo a mano? (De Curse of the Undead)**

**Pate hace una pausa en sus deberes como mayordomo en The Maze para preguntarse si debe enseñar el penoso monstruo-rana a las visitas.**

suerte sólo fue un arañazo, pero sangró mucho.

**FANG:** –Después trabajó en *The Maze*.

**Pate:** –Lo pasé muy, muy bien. Recuerdo que durante un preestreno me preguntaron cómo me las había arreglado para caminar de esa forma tan increíble... era una especie de deslizarse, como si caminara sobre una acera móvil invisible. Bueno, fue muy sencillo: durante la Segunda Guerra Mundial enfermé de disentería flexna, una enfermedad que causa muchas cicatrices internas en los intestinos, y no había forma alguna de eliminar ese tejido cicatricial hasta que alguien inventó una nueva operación, creo que en 1952... Ingresé en un hospital y me sometieron a una operación larguísima en la que llevaron a cabo el absolutamente increíble trabajo de quitar todo ese tejido pero, naturalmente, tuvieron que darme montones de puntos y hacerme varias suturas. Cuando salí del hospital estaba muy débil, pero hice una prueba para *The Robe (La túnica sagrada)* [1953] casi enseguida y poco después los hermanos Mirisch me ofrecieron un papel en *The Maze*. Bueno, el caso es que aún estaba bastante dolorido y me habían dado tantos puntos internos y externos que procuraba no hacer ningún movimiento repentino. Ese caminar tenso con las nalgas bien juntas que usé en *The Maze* era una forma de protección, nada más...

**FANG:** –En *The Maze* no le tocó hacer de malo, pero su interpretación resultaba muy siniestra y daba más atmósfera a la película.

**Pate:** –El mayordomo no era un villano. Se limitaba a cuidar de la dueña de la casa.... aquella rana enorme, ¿recuerda? El cabello blanco y el vestir totalmente de negro fueron una idea de William Cameron Menzies [el director]. Todas las personas con las que trabajé en *The Maze* eran muy agradables y, naturalmente, Richard Carlson siempre fue un actor excelente. Había trabajado en montones de grandes películas, y de repente se encontró metido en una serie B como *The Maze*, pero nunca perdió la calma y era encantador al cien por cien. Las dos semanas y media que pasé trabajando en esa película fueron muy agradables.

**FANG:** –¿Tiene algún recuerdo en particular de Menzies? Richard Carlson dijo que no era «el director ideal».

**Pate:** –Menzies era un hombrecillo muy erudito y agradable con el que daba gusto trabajar. Puede que para Dick Carlson no fuera el director ideal, pero eso sólo es una opinión suya... Bill dirigió muchas películas y antes de dirigirlas ya llevaba mucho tiempo en el mundo del cine como director artístico.

**FANG:** –¿Qué opina del final cuando esa rana tan grande como un hombre enloquece y hace de las suyas?

**Pate:** –¿Quién podría olvidar un final semejante? Era bastante horrible y un poquitín ridículo.... pero después de todo tenían que terminar la película de una forma o de otra, ¿no? No sé qué esperan que se traguen los fans de hoy en día, pero estoy seguro de que se han hecho películas mucho peores que *The Maze*.

**FANG:** –¿Le gusta interpretar papeles de malo?

**Pate:** –Todos los actores lo pasan en grande interpretando esa clase de papeles. Interpretar a un villano realmente bueno es muy divertido y te da la ocasión de mostrar otra faceta de tu «personalidad de actor». Aparte de eso, el intentar dar con formas de caer simpático sin dejar de ser un villano también es un desafío muy interesante.

**FANG:** –Uno de sus papeles más importantes y por el que más se le recuerda es el del pistolero vampiro en *Curse of the Undead*.

**Pate:** –Se ha llegado a decir que esa película es un torpe intento de trasladar Transilvania a Wyoming, pero creo que quienes dicen ese tipo de cosas no han entendido bien lo que se pretendía con ella. Joe Gershenson, el productor, era un hombre con mucho talento y una gran capa-

**«El título original de Curse of the Undead era Cómeme con delicadeza, ¡pero la Universal no quiso utilizarlo, naturalmente!»**

**Pete y Vincent Price examinan atentamente el guión de Tower of London intentando encontrar algo que se corresponda con la realidad histórica.**

cidad de percepción, aunque hubo momentos en que quizá dejara demasiado suelto a Eddie Dein [el director], supongo que porque le impresionaba. Y no me extraña, desde luego... Eddie era un tipo sorprendente. Vivía con su esposa Mildred –que, por cierto, era encantadora–, en las colinas por encima de Laurel Canyon en un viejo castillo con foso y puente levadizo que debías cruzar para llegar al patio interior. Tenía toneladas de talento, y podía hacer copias increíbles de los cuadros de Jackson Pollock.... todas las personas que las veían creían que eran originales. También hizo algunas películas muy imaginativas: de hecho el título original de *Curse of the Undead* era *Eat Me Gently* («Cómeme con delicadeza»), ¡pero la Universal no quiso utilizar ese título, naturalmente! Siempre me llevé estupendamente bien con Eddie. Nunca perdía el tiempo con tonterías, y rodamos la película a velocidades de vértigo.

**FANG:** –¿Disfrutó interpretando su papel?

**Pete:** –Sí, muchísimo, y para ser lo que era la película no salió del todo mal... Tenía un buen diseño de decorados, una iluminación estupenda y la fotografía estaba bien. Eddie poseía un gran dinamismo, aunque a veces pudiera dar la impresión de que era algo tosco y poco considerado. Eric Fleming le sometió a unas cuantas «sesiones de interrogatorio», pero Eric siempre mostró cierta tendencia a hacer ese tipo de cosas... Eric era un actor y una persona con muy buenas intenciones, y siempre se esforzaba al máximo, pero tenía cierta inclinación a ser demasiado serio y tristón. Murió unos cuantos años después en Sudamérica mientras rodaba una película: algo salió mal y la canoa en que iba se precipitó por una cascada.

**FANG:** –¿Y cuál es su opinión sobre la película?

**Pete:** –No se gastaron demasiado dinero en ella, y de haber tenido más dinero supongo que la película habría quedado mucho mejor. Había algunas escenas que resultaban francamente ridículas, desde luego, y uno o dos decorados más desnudos que el trasero de un bebé cuando le quitas los pañales, pero... Bueno, creo que también había escenas muy, muy, muy buenas. Mi papel era magnífico y fue una gran experiencia. En 1959 hice escala en Honolulú de camino a Australia y de repente me di cuenta de que la gente me señalaba y hablaba en susurros. No entendí nada hasta que cogí el coche para ir al aeropuerto, me puse en camino.... ¡y vi que estaban proyectando *Curse of the Undead* en un cine de Honolulú! ¡Supongo que la película les había dejado bastante impresionados!

**FANG:** –Los títulos de crédito de *Most Dangerous Man Alive* le mencionan como guionista.

**Un licántropo de Anillos 3 se somete a un castigo horrible: tiene que ver las cuatro últimas películas de Philippe Mora**

Pete: Copyright 1957 Square Pictures

**No se dejen engañar por el cuchillo: en The Strange Door Karloff era de los buenos.**

**Foto: Cortesía de John Cocchi.**

**Pete:** –Leo Gordon había hecho un primer esbozo, se puso en contacto conmigo y yo le ayudé a reescribirlo. Creo recordar que por aquel entonces el título era *The Atomic Man*. Leo volvió a visitarme porque necesitaba urgentemente algo de dinero, así que le compré su parte de la historia y algún tiempo después se la pasé a Joe Rock, mi suegro [productor] y a Philip Rock, mi cuñado [guionista]. Decidimos ofrecer la historia a las agencias y estudios y Benedict Bougeaus acabó adquiriendo una opción sobre ella y decidió rodarla. La película se rodó en México con Ron Randell como protagonista; y estaba compuesta por tres segmentos de media hora, como si fuese el comienzo de una serie televisiva, pero se limitaron a exhibirla como si fuera una película normal. Todos ganamos un poquito de dinero con eso, pero la verdad es que nunca he llegado a verla...

**FANG:** –¿Lo pasó bien interpretando al malvadísimo sir Ratcliffe y dando la réplica a Vincent Price en *Tower of London*, de Roger Corman?

**Pete:** –Me encantó. El guión no era gran cosa y creo que hubo un cierto exceso generalizado del tipo de actitud «hagamos una película de época», pero la película contaba con la maravillosa presencia de Vincent Price, quien fue capaz de no tomarse nada muy en serio y, al mismo tiempo, conseguir el mejor resultado posible. Todos los que tomamos parte en el rodaje sabíamos que la historia no tenía ni la más mínima relación con *Ricardo III* o con la Torre de Londres o nada parecido: no era más que una excusa para hacer una película de terror. Price y yo lo pasamos en grande: es un tipo maravilloso y un actor increíble. El rodaje de *Tower of London* fue bastante rápido, pero creo que la película no quedó del todo mal.

**FANG:** –Volvió a Australia a finales de los años 60.

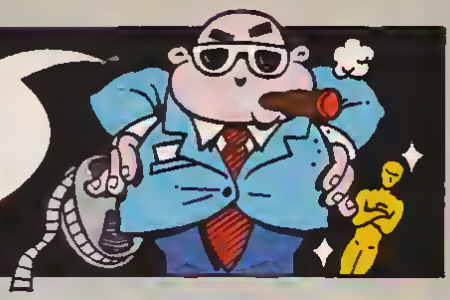
**Pete:** –Bueno, volví el año 69 y nada más llegar eché una mano a la Columbia en una película que estaban produciendo. Después me metí en el mundo de la televisión e hice muchas cosas, tanto en directo como en programas grabados y luego decidí poner en marcha una serie policíaca titulada *Matlock Police* [donde interpretó al protagonista] e hicimos unos 192 episodios de una hora en cuatro años, lo cual me tuvo bastante ocupado.

**FANG:** –También ha trabajado como director, ¿no?

**Pete:** –Dirigir siempre me interesó mucho. Después de todo mientras trabajaba como actor hubo muchas ocasiones en que fueron actores quienes «dirigieron» realmente las escenas..., sobre todo en televisión, donde he tenido que vérmelas con algunos directores realmente nefastos. Decidí quedarme en Australia y dirigí montones de episodios y programas televisivos, y también he trabajado como director de segunda unidad. Ah, y tampoco he abandonado el género, claro... interpreté un papelito en *Howling III* [*Aullidos 3*] [estrenada en vídeo por CBS/FOX], aunque debo confesar que la película fue un auténtico desastre y acepté el papel más que nada porque Philippe Mora y yo somos muy buenos amigos.

**«Karloff estaba en una situación tipo "coge el dinero y sal corriendo"..., y ésa era la forma más segura de hacer su trabajo.»**

# ¡NO ES UNA PELICULA DE TERROR!



# POISON IVY

## El cosquilleo del mal

Por MAITLAND McDONAGH

*Poison Ivy* quizá no sea una película del género pura y dura, pero promete una saludable dosis de suspense bastante malsano. Ivy (Drew Barrymore) es la joven recién llegada al pueblo con la que sueñan todos los chicos, y luce un peculiar tatuaje en un muslo: una cruz medio oculta por una masa de yedra venenosa. Cooper (Sarah Gilbert) es una chica rica e infeliz con muchos problemas en casa. Su padre (Tom Skerritt) no le hace mucho caso, y su madre (Cheryl Ladd) se está muriendo de enfisema. Lo que ocurre cuando Ivy empieza a entrometerse en la vida de Cooper es una auténtica pesadilla familiar convertida en realidad por cortesía del equipo directora/guionista que componen Katt Shea Ruben y Andy Ruben.

Los Ruben son una pareja de protegidos de Roger Corman que cuenta con una filmografía de cuatro estrellas dentro del género: *Stripped to Kill 1* y *2* (*Desnudo para matar 1* y *2*) (estrenadas en vídeo por MGM Videoman), *Dance of the Damned* y *Streets*, la película que supuso el debut cinematográfico de Christina Applegate.

Katt Shea Ruben abandonó su Detroit natal impulsada por un sueño.... un sueño no muy bien definido, quizá, pero sueño al fin y al cabo.

«Subí a mi Volkswagen y decidí ir a Hollywood para echar un vistazo –dice riendo–. Y eso es justamente lo que hice...» Ruben se graduó (con honores) en la Universidad de Michigan, y trabajó como maestra en el sistema de escuelas públicas de Detroit, aunque tiene la delicadeza de no hablar de esa época. Ser una ex maestra que ha acabado llevando al cine historias de chicas que hacen strip-tease no está al alcance de cualquiera y, naturalmente, las cosas no fueron tan sencillas como parecen contadas así. Ruben empezó su carrera fílmica como actriz a comienzos de los años 80 después de haber acumulado cierta experiencia como modelo y haber pasado algún tiempo en la Universidad de California. Se la pudo ver en *Psycho III (Psicosis 3)*, donde era la víctima del cuarto de baño, *Preppies* e incluso en el *Scarface (El precio del poder)* de Brian de Palma, pero el auténtico empujón a su carrera se lo proporcionaron sus papeles en los

**Drew Barrymore acaba de cumplir dieciséis años. ¡Qué deprisa pasa el tiempo!**

**Conocer a esta chica puede tener consecuencias realmente graves para la salud, y Cheryl Ladd está a punto de sufrirlas.**

Fotos de Poison Ivy: Kimberly Wright/Copyright 1992 New Line

Fotos: Copyright Concorde

Cuando empezó a rodar Desnuda para matar 2 (arriba) Ruben no estaba muy segura de qué dirección seguiría la historia, pero Streets es una de sus películas favoritas, sobre todo por la interpretación de Christina Applegate (derecha).

proyectos de la Concorde Pictures.

«Conocí a Roger cuando trabajé como actriz en dos series B de acción que produjo –recuerda–, y prefiero no hablar de ellas porque siempre temo que se me va a escapar algo realmente horrendo sobre lo malas que eran. Bueno, el caso es que mis papeles no estaban del todo mal, y disfrutaba bastante haciendo ese tipo de historias... Recuerdo que en una montaba a esballo y en la otra era la única mujer de todo el reparto.»

Corman es famoso por dar oportunidades a gente ambiciosa pero sin experiencia (después de todo, ¿quién estará dispuesto a cobrar menos que los recién llegados que quieren una ocasión de demostrar lo que valen?), y nunca ha vacilado en dar ese mismo tipo de oportunidades a las mujeres. Ruben comprendió que la Concorde le ofrecía grandes posibilidades, y decidió no dejarlas escapar.

«Trabajé en una película que tuvo muchos problemas y acabé dirigiendo la segunda unidad –explica–. Me habían contratado para que actuara, no para hacer ninguna clase de trabajo técnico, pero surgió un problema y pensé que podía resolverlo, y me dije: "¿Por qué no lo intentas?" Tenía el típico papel de chica del héroe, y eso me dejaba mucho tiempo libre. Andy y yo escribimos una escena adicional, cogí una cámara y puse manos a la obra. También ayudé en un par de cosas más, especialmente en la dirección de actores.

«Bueno, los de producción llamaron a Roger y le contaron lo que estaba haciendo –sigue diciendo Ruben–, y Roger se puso muy contento... Ah, y el que no hubiera pedido más dinero por lo que estaba haciendo también le encantó, claro. Cuando fui a verle y le expuse mi idea para lo que sería siendo *Desnuda para matar* Roger se mostró muy receptivo, y gran parte de la razón era el que yo le hubiese ayudado sin pedir nada a cambio.»

*Desnuda para matar* cuenta la historia de una agente de policía (interpretada por la atractiva Kay Lenz) que finge ser chica de strip-tease para atrapar a un asesino. Aparte de sus facetas de thriller, *Desnuda para matar* también ofrecía un considerable metraje de bailarinas exóticas practicando su oficio, un atractivo extra que explica su éxito como vídeo de alquiler. Los orígenes de la película hay que buscarlos en una apuesta fruto de un impulso repentino.

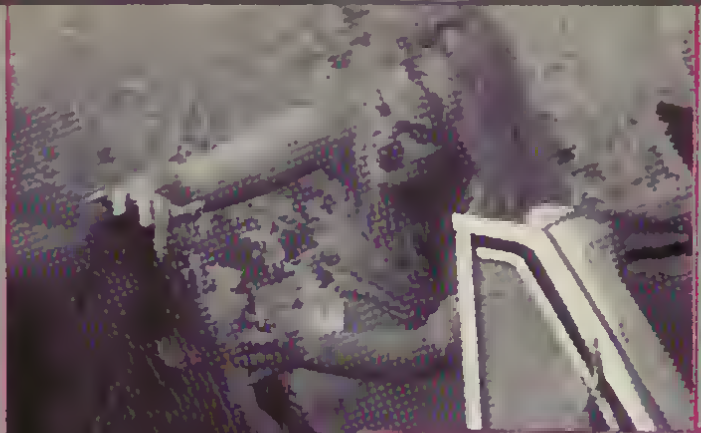
«Andy y yo hicimos una apuesta sobre los mejillones –recuerda Ruben–. Él decía que había ciertas épocas del año en las que era muy peligroso comer mejillones, y yo decía que no. Si perdía yo tendría que ir a un club de strip-tease, y si perdía él.... bueno, tendría que hacer algo igualmente repugnante. Perdí y fui al dichoso club convencida de que vería algo de lo más degradante.... ya sabe, mujeres explotadas y todo eso. Tardamos media hora en llegar allí. Quince minutos después Andy dijo que ya podíamos irnos, pero yo estaba fascinada: aquello no se parecía en nada a lo que había esperado encontrar. El espectáculo era tan bueno, tan lleno de arte e inventiva que... Bueno, comprendí que debía hacer una película sobre eso.»

Apenas decidió que iba a hacer una película sobre el mundo del strip-tease Ruben supo a quién intentaría convencer para que la produjera. El tema parecía perfecto, pero necesitó usar todas sus dotes de persuasión..., y no porque Corman dudara de las capacidades de Ruben, desde luego.

«Uno de los personajes de la película es un tipo que se disfraza de mujer y actúa en el escenario del club, y Roger creía que no podríamos encontrar a nadie lo bastante convincente –explica Ruben–. Hablé con un especialista en imitar mujeres y fui al despacho de Roger con él para que le explicara los truquitos del oficio con toda clase de detalles, braguita de lentejuelas incluida... El pobre Roger se puso de color púrpura. "Basta, por favor –dijo–, ya lo entiendo, no hace falta que me explique nada más, ¿de acuerdo? Kati, saca a este tipo de mi despacho enseguida..." Después de eso Roger me dio luz verde para hacer la película.»

*Desnuda para matar* funcionó muy bien en taquilla, pero Ruben pasó el año siguiente intentando poner en marcha nuevos proyectos sin demasiado éxito hasta que...

«Roger me telefoneó un viernes y me dijo que necesitaba una película enseguida, tenía un decorado disponible y me pidió una idea para una película que se desarrollara dentro de ese decorado. Andy y yo nos devanamos los sesos y tuvimos la idea de un vampiro que pasaba la noche con una camarera que quería suicidarse. El vampiro quiere experimentar lo que es vivir una noche como ser humano a través de ella, y a cambio la matará cuando amanezca. A Roger no le hizo mucha gracia eso de que fuese camarera, claro está, y decidió convertirla en chica de strip-tease..., y el resultado fue *Dance of the Damned*.» Corman le sugirió que en cuanto hubiera terminado de rodar *Dance of the Damned* podía ocuparse de la secuela de



«¿No puedo permitir que te estrelles con esas pinzas»: Ivy echa una mano a Cooper (Sara Gilbert) con su maquillaje en Poison Ivy.

*Desnuda para matar*, y Ruben pasó de no tener nada que hacer a estar sobrecargada de trabajo. «*Dance of the Damned* fue lo más difícil que había hecho hasta entonces –recuerda– Llegamos a rodar hasta 14 y 16 horas diarias, hacía muchísimo calor, andábamos fatal de tiempo y acabé sintiéndome como un auténtico cadáver ambulante..., lo cual supongo que era bastante adecuado, dado el tema de la película. Apenas hube terminado Roger me pidió que empezara a rodar *Desnuda para matar 2* porque teníamos disponible el decorado del club nocturno que habíamos usado en *Dance of the Damned* –el decorado ya había sido utilizado en otra película, y *Dance...* se hizo para aprovecharlo, recuérdelo–, y habría sido una pena desperdiciarlo. "No hace falta que escribas nada –me dijo Roger–, limítate a rodar las escenas de baile y strip-tease." Después decidió que teníamos que escribir algo, pero sólo las escenas que se desarrollaran dentro del club nocturno y dijo que ya tendríamos tiempo de escribir el resto del guión luego. Rodé todas las escenas del club nocturno en una semana sin tener ni idea de cómo iba a encajar todas las piezas de aquel rompecabezas.» *Streets*, la siguiente película de la directora, era otro thriller, esta vez ambientado en el mundo de los jóvenes sin hogar de California. Christina Applegate interpretaba a una prostituta adolescente que presencia un crimen y se encuentra convertida en objetivo de un policía corrupto, y su relación con un chico bastante ingenuo que quiere rescatarla de su peligrosa vida actual formaba el núcleo de la película.

«Adoro *Streets* –dice Ruben con entusiasmo–. Todo empezó con Andy..., dio unas monedas a un par de chicos de la calle, habló con ellos y acabó conociéndolos bastante bien. Nos los encontrábamos por todas partes y me parecieron fascinantes. Estoy convencida de que la única forma de aprender cosas sobre la vida es hablar con personas de todas clases, y en Los Angeles hay una cantidad increíble de jóvenes sin hogar –sobre todo en los alrededores de Venice Beach–, así que hablar con ellos me parecía lo más natural del mundo. La serie de circunstancias que les habían llevado a su situación actual y cómo se las arreglaban para sobrevivir día a día.... bueno, era realmente asombroso.»

Después de cuatro películas con Corman Ruben estaba dispuesta a cambiar de horizontes.

«Trabajar con Roger es como un bautismo de fuego, pero lo aprendes todo.... es un adiestramiento increíble –confirma–. Acabas estando en una posición donde nadie puede ponerte obstáculos o crearte problemas. Los técnicos nunca quieren complicarse la vida y siempre intentan convencerte de que lo que quieres hacer es imposible, pero no pueden engañarte porque tú ya tienes la experiencia suficiente para saber de qué estás hablando. *Poison Ivy*, de la New Line Cinema, ha sido una experiencia ligeramente distinta: el rodaje ha sido más largo, el presupuesto mayor y Ruben ha podido contar con el apoyo de un estudio más grande. Pero... «Aun así hay cosas que quería hacer y que no ha habido forma de conseguir, y algunas de las cosas que se ven en la pantalla no me gustan nada –explica Ruben–. El rodaje sólo duró treinta y cinco días, lo cual parece una eternidad comparado con mis experiencias anteriores, pero fue agotador... Tuve que trabajar con dos chicos de dieciséis años que pasaban tres horas en la escuela cada día, y rodamos en algunos barrios donde la gente se mostró realmente muy poco dispuesta a cooperar. Intentaban echarnos haciendo ruido cuando rodábamos, y ese tipo de cosas... Todo era distinto y, en el fondo, era lo mismo de siempre.»

El personaje principal de *Poison Ivy* es una manipuladora, una seductora implacable que es capaz de llegar al asesinato.

«No es mala –insiste Ruben–. Es una víctima de la sociedad, una víctima de los valores de la era Reagan. Ivy aprovecha las oportunidades a medida que se le van presentando y las exprime al máximo. No está limitada por el tipo de moralidad que te obliga a guardar la cola e impide que la gente se aproveche de las situaciones y de los demás. Ivy está convencida de que no hace daño a nadie; sencillamente, se busca la vida, y creo que todos hemos conocido a personas como Ivy. Puedo asegurar que Andy y yo hemos conocido a unas cuantas, y pienso en chicos de la calle que eran realmente encantadores y que estaban dispuestos a sacar el máximo provecho de cuanto les rodeaba.»

Es guapa, tiene talento y dirige. Les presentamos a Katt Shea Ruben.

Cuando se le pregunta por Drew Barrymore, cuya progresión de mocosa adorable en *E. T.* (ídem) a adolescente atormentada de Hollywood ha sido ampliamente documentada por la prensa sensacionalista, Ruben sólo tiene elogios para ella.

«Ha estado soberbia. Es una estrella de cine en el sentido más auténtico de la frase –afirma la directora de *Poison Ivy*–. Apenas la hube conocido comprendí que sería capaz de dar vida a Ivy. Es la primera película en la que trabaja después de todos esos problemas con las drogas, y cuando estuvo en el *Larry King Show* habló de ella diciendo que era "su regreso". La idea de que una chica de diecisiete años pudiera "regresar" me pareció extraña y, al mismo tiempo, realmente encantadora.»